

КАК ЗАСЕЛИТЬ ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Тони Даулер

КАК ЗАСЕЛИТЬ ПОДЗЕМЕЛЬЕ

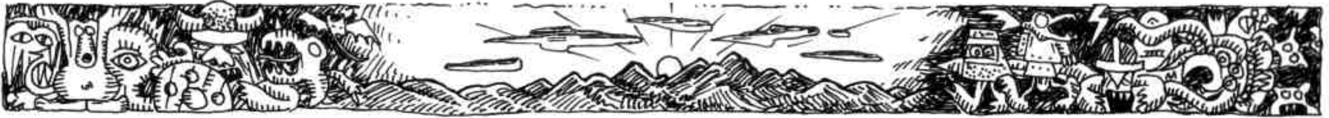
Разработка игры: Тони Даулер

Перевод: Павел Берлин

Верстка: Kaessa



© Pavel Berlin.
Authorized translation of the English edition
© Planet Thirteen.
This translation is published and sold by permission of Planet Thirteen, the owner of all rights to publish and sell the same.



Игра «Как заселить подземелье» это с одной стороны интересное развлечение для одного человека, а с другой – набор инструментов для создания подземелий в стиле ролевой игры Dungeons & Dragons. В этой игре ты используешь различные средства для того, чтобы создать подземное царство, от самой первой в нем цивилизации чудовищ до появления Высшего Зла и неизбежной героической победы над ним или всеобщей погибели.

Тебе потребуется:

◆ Стопка кальки и немного клейкой ленты (не обязательно).

◆ Синяя, черная и красная ручка.

◆ Карандаш и ластик.

◆ Несколько небольших разноцветных фишек трех цветов.

◆ Жетон для обозначения команды искателей приключений.

◆ Набор игральных костей: d4, d6, d8, d10, d12, d20

Эта игра использует кости с разным количеством граней (их сокращенно обозначают как d#, где # это количество граней). d6 это обычный, знакомый игральный кубик. У d10 – 10 граней. Такие кости можно купить в магазинах или клубах настольных игр.

Если у тебя нет кальки, можно играть на одном листе обычной бумаги. Это тоже отлично работает. Еще можно играть на компьютере, если использовать любую программу для рисования и немного постараться.

Порядок игры

Игра последовательно проходит через несколько эпох, для каждой из которых есть свои правила. Чтобы начать игру, открой раздел Предвечная эпоха и следуй описанным там правилам. Обычно игра идет в следующем порядке:

◆ Предвечная эпоха

◆ Эпоха цивилизации

◆ Эпоха чудовищ

◆ Эпоха Зла

Определения

Вот как в этой игре измеряются определенные вещи:

◆ 1 ноготь - это ширина ногтя твоего большого пальца.

◆ 1 фишка – это круг или многоугольник, в который помещается одна из твоих фишек или чуть-чуть побольше.

◆ 1 палец – это длина твоего указательного пальца, а полпальца – это расстояние от конца пальца до среднего сустава.

Рисовать ты обычно будешь черной ручкой. Либо можно использовать разные цвета для каждой цивилизации или группы чудовищ.

Группа это несколько существ, которых что-то объединяет. Цивилизация является группой, как и племена или колонии чудовищ. Один здоровенный монстр, такой как огр, тоже считается группой.

Игра использует фишки двух цветов. Мы используем символ ● для одного цвета и символ ◯ для второго.

Историческая летопись

Приготовь чистый лист, чтобы вести на нем историческую летопись. Каждый год заноси сюда его номер и важные события.

Пласты

В процессе игры ты будешь добавлять страницы или пласты. Все, что ты видишь на прошлых пластах, никуда не делось, оно просто забыто, опустело, завалено обломками, заполонено вредными тварями или иным образом впало в запустение. В это место может прийти новая группа, и в этом случае ты его перерисуешь, возможно, слегка изменив форму, чтобы оно подошло новым владельцам.

Игра

Во время игры ты будешь рисовать. Рисуй так, как тебе удобно и приятно.

Если у тебя возникнут какие-то сомнения насчет правил, поступай так, как будет наиболее логично для твоего подземелья в данный момент.

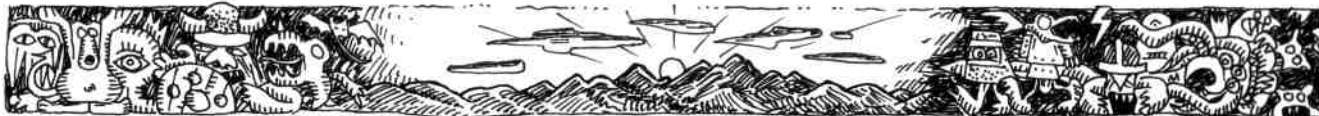
Дополнительные материалы для игры

Ищи их на сайте www.safgang.ru, в нашей группе ВКонтакте http://vk.com/safgang или на сайте оригинальной игры http://planet-thirteen.com/Dungeon.aspx.

Если тебе понравилась эта игра (да и если не понравилась), поделись своими мыслями с автором tony.dowler@gmail.com (по-английски) или с издателями русской версии dungeon@safgang.ru (по-русски).







Предвечная эпоха

В предвечную эпоху мы закладываем некоторые основы, вокруг которых вырастет твое подземелье.

Возьми чистый лист бумаги, который станет картой твоего подземелья. От руки начерти неровную линию вдоль длинной стороны листа, на расстоянии чуть меньше пяти сантиметров от верхнего края. Это поверхность земли. Все в этой узкой области находится над землей. Все, что ниже линии – под землей.

В подземной части напиши карандашом цифры от 1 до 6 вдоль узкой стороны листа, на равном расстоянии друг от друга.

Брось d8 на карту подземелья. Найди соответствующую строку в таблице Предвечных событий и следуй инструкциями. Повтори этот процесс три раза, а потом переходи к Эпохе цивилизации.

Бросок	Предвечное событие
1	**Мифрил:** брось на карту две любых кости. В месте, где упала каждая из костей, нарисуй треугольник со стороной примерно в полпальца, указывающий в ближайший угол карты. Отметь, что этот треугольник – мифриловая руда.
2-3	**Естественные пещеры:** брось на карту еще один d8. Нарисуй в месте, где он упал, естественную пещеру размером примерно в 1 фишку. Продолжай так делать, пока не выпадет 6 или пока ты не нарисуешь 6 пещер. → **Естественные пещеры**
4	**Золотая жила:** брось d6, потом еще один и запомни результаты. Красным цветом начерти линию от первого результата слева ко второму результату справа. Это подземная жила золотоносной породы.
5	**Пещерный комплекс:** нарисуй карандашом три естественных пещеры размером примерно в 1 фишку рядом с местом, куда упала кость. Соедини их друг с другом. В каждую пещеру положи ⬤. Это предвечные твари. Если какая-то из пещер оказалась на расстоянии полпальца и меньше от поверхности, свяжи ее с поверхностью, начертив линию карандашом. Твари сражаются как бродячие чудовища (см. Эпоха чудовищ).
6	**Подземная река:** брось d6. Начиная с этой цифры, рисуй подземную реку, следуя инструкциями в таблице Подземная река. Если подземная река касается поверхности, размести там озеро или карстовую воронку, а потом снова направь реку вниз. Продолжай реку, пока она не выйдет за пределы листа. → **Подземная река**
7	**Древний ящер:** нарисуй естественную пещеру размером в 2 фишки в месте, куда упала кость и положи в нее 1⬤ и 1◯. Придумай имя древнего ящера, который там живет и напиши его на карте. В Эпоху цивилизации, любая цивилизация, которая столкнется с пещерой Ящера, теряет 1◯, отдавая ее Ящеру. В Эпоху чудовищ Ящер становится альфа-хищником.
8	Брось 1d6. При результате 6 придумай собственное предвечное событие или выбери любое из этой таблицы. В остальных случаях брось по таблице природных катастроф далее в этих правилах.

Бросок	Естественные пещеры
1	Нарисуй туннель в 1 палец длиной, проходящий через пещеру.
2	Брось 1d4. Напиши в пещере *мор* и выпавшее число. Любая группа, которая сталкивается с этой пещерой, теряет такое количество ⬤.
3	Драгоценные камни: нарисуй пещеру размером в 1 фишку. Брось 1d4 и положи в пещеру такое количество ◯.
4	Это пустая пещера.
5	Положи в пещеру 1⬤. Это предвечная тварь, которая сражается как бродячие чудовища.
6	Напиши в пещере слово *Рок*. Если цивилизация открывает туннель в эту пещеру, она приходит к своему естественному концу, а пещера становится пустой.
7	Эта пещера заполнена водой.
8	Эта пещера заполнена магмой.

Бросок	Подземная река
1-3	Река течет на 1 палец горизонтально.
4-5	Река меняет угол, поднимаясь вверх, продолжая течь вдоль страницы. Если подземная река касается поверхности, она заканчивается озером.
6-7	Река меняет угол, спускаясь вниз, продолжая течь вдоль страницы.
8-9	Река течет на 1 палец горизонтально, а посередине этого расстояния находится естественная пещера.
10	Водопад, который спускается на полпальца вертикально вниз.





Эпоха цивилизации

В эту эпоху в подземелье появляются великие цивилизации. В течение какого-то времени они процветают, а потом прекращают свое существование.

Если ты пользуешься калькой, возьми новый лист и закрепи его поверх первого пласта. Скопируй линию поверхности на кальку.

Выбери цивилизацию или сделай бросок по таблице Цивилизаций. Если ты играешь впервые, рекомендую выбрать гномов.

С этого времени каждая эпоха играется по ходам, называемым годами. Каждый год делится на сезоны.



Бросок	Цивилизация
1-3	Цивилизация гномов → **Ц2**
4-6	Цивилизация темных эльфов → **Ц3**
7-9	Цивилизация демонов → **Ц4**
10	Придумай свою цивилизацию. Если у тебя нет никаких идей, используй одну из существующих как образец, но измени название и хотя бы одну особенность. Запиши свою цивилизацию, чтобы использовать в дальнейшем.

Сразу две цивилизации

Ты можешь решить играть сразу двумя цивилизациями. Если ты играешь в «Как заселить подземелье» впервые, этого делать не стоит.

Цивилизации по очереди делают свои ходы каждый год. Цивилизация, у которой больше всего сокровищ, ходит первой.

Каждый раз, когда цивилизация сталкивается с туннелями или комнатами, выкопанными другой цивилизацией, сделай бросок по таблице Конфликт цивилизаций.

Когда колония темных эльфов сталкивается с другой цивилизацией, колония и столица складывают население для расчета столкновения.

Бросок	Конфликт цивилизаций
1-2	**Стычка:** цивилизация с более низким количеством населения теряет 1●. При ничьей обе теряют 1●.
3	**Превосходство гномов:** если одна из цивилизаций это гномы, они отнимают 2◯ у другой. Если обе цивилизации это гномы, та, чей сейчас ход, грабит другую. Если гномьей цивилизации нет, обе теряют 1●.
4	**Сила темных эльфов:** если одна из цивилизаций – темные эльфы, они крадут 2● у другой и обращают их в рабство. Если обе цивилизации это темные эльфы, та, чей сейчас ход, грабит другую. Если цивилизации темных эльфов нет, обе теряют 1◯.
5	**Ярость демонов:** если одна из цивилизаций – демоны, они убивают 2● у другой. Если обе цивилизации – демоны, та, чей сейчас ход, убивает 2● у другой. Если цивилизации демонов нет, обе теряют 1● и 1◯.
6	**Великая война:** происходит жестокая битва. Каждая цивилизация бросает d6 и прибавляет свое население. Та, у которой результат больше, побеждает и уничтожает 1● за каждую единицу, на которую ее результат превосходит результат проигравшей. Победитель также теряет половину потерь проигравшего.







Цивилизация гномов

Гномы это очень сознательные и трудолюбивые существа. Выше их любви к семье и клану лишь их жадность до сокровищ, выкопанных из земных недр.

Рисуй пещеры цивилизации гномов синим цветом. Гномы предпочитают строить прямоугольные комнаты, и туннели, состоящие из прямых вертикальных или горизонтальных сегментов. Если на твоей карте нет золотой жилы или залежей мифрила, создай золотую жилу по правилам Предвечной эпохи → **П1**

Выбери место на поверхности над золотой жилой или залежами мифрила. Нарисуй вертикальную гномью шахту от этого места до мифрила или золота. Нарисуй место добычи размером в 1 фишку и положи туда ◯. Нарисуй бараки гномов над шахтой (это комната размером в 1 фишку) и положи в них ●.

Бараки с ● представляют собой 1 единицу гномьего населения. Каждая ◯ это те или иные сокровища.

Придумай название своему клану гномов и карандашом напиши его где-нибудь на карте. Настал нулевой год Эры гномов.

Если когда-нибудь на карте не останется гномов, Эра гномов заканчивается и происходит Катаклизм.

Год гномов

Весной гномы общаются, женятся и платят за то, чтобы к ним переехали их родственники. Собери все ◯, связанные с гномьими туннелями и которые не являются сокровищами гномов. Нарисуй новую комнату, чтобы хранить каждую из собранных ◯ или положи их в существующую комнату, где есть место.

За каждую собранную ◯, нарисуй бараки гномов, связанные с какой-нибудь другой постройкой гномов и положи в них ●. Гномы не любят жить поблизости от шумных шахт, так что старайся не размещать их рядом с туннелем, где идет добыча.

Летом гномы ведут добычу. Если возможно, нарисуй туннель максимум полпальца длиной, который соединяется с источником руды. Нарисуй место добычи размером с ноготь и положи туда 1◯. Если в пределах досягаемости нет руды, нарисуй туннель в 1 палец длиной в сторону ближайшего источника руды. Если на карте не осталось невыработанной руды, 1● немедленно уходит с карты в поисках лучшей жизни.

Осенью гномы строят. Посчитай нынешнее население гномов. Найди это количество в таблице Постройки гномов. Если этой постройки еще нет, гномы ее строят.

Зимой гномы скорбят. Если в этом году умер хотя бы один гном, нарисуй гномью гробницу. Это комната размером в 1 фишку с черепом и костями (или просто знаком X). Перемести 1◯ в гробницу. Если у тебя есть много не занятых гномьих бараков, один из них можно переделать в гробницу.

Конец Эры гномов

Когда Эра гномов заканчивается, убери с листа всех гномов и их добычу, но оставь сокровища гномов в Великом зале, Зале летописей, Городе гномов, Сокровищнице и в каждой гробнице. → **К1**

Население	Постройки гномов
3	**Мастерские:** нарисуй несколько комнат разной формы, заполняющих область примерно с твой ноготь и связанных с местом добычи. Гномы терпеть не могут, когда рядом с их спальней шумят, так что постарайся не строить мастерские рядом с бараками.
4	**Великий зал:** нарисуй роскошный зал, вероятно, где-то связанный с шахтой. Он должен быть примерно в полпальца длиной и в фишку высотой, возможно со сводчатым потолком. Дай ему название и запиши его на карте. Положи в него 1◯. Это сокровище гномов.
5	**Маркшейдерский туннель:** продли главную шахту на 1 ноготь вниз. Если она достигнет низа страницы, начинается Катаклизм и Эра гномов заканчивается.
6	**Расширение зала:** удлини Великий зал примерно на 2 фишки.
7	**Зал летописей:** нарисуй красивую комнату с туннелем длиной в полпальца, который связывает ее с Великим залом или главной шахтой. Положи туда 1◯. Это сокровище гномов. Пометь комнату как Зал летописей.
8	**Основание Города гномов в Золотом веке:** нарисуй где-нибудь Город гномов примерно в палец длиной и в фишку высотой и связанный с другими туннелями гномов. Положи в него 1◯. Это сокровище гномов. Дай городу достойное гномье название.
9	**Сокровищница:** где-нибудь как минимум на расстоянии ногтя от прочих гномьих конструкций нарисуй сокровищницу размером в 2 фишки. Положи в нее 2◯. Это сокровища гномов. Не соединяй ее туннелем с другими постройками гномов. Вход в нее такая тайна, что его не найдешь.
10	**Они копали слишком глубоко:** нарисуй вертикальную шахту от гномьих построек до нижнего края страницы. Эра гномов заканчивается и начинается Катаклизм.





Цивилизация темных эльфов

Темные эльфы это магические существа из земных глубин. У них очень хорошо развиты искусство и культура, но они отличаются жестокостью, поощряемой поклонением темной богине.

Рисуй постройки цивилизации темных эльфов черным цветом. Темные эльфы предпочитают чистые туннели, прямой или слегка изогнутой формы.

Если у тебя нет золотой жилы или хороших залежей мифрила, создай залежи мифрила, как описано в правилах Предвечной эпохи. → **П1**

У темных эльфов ⬤ означают знать, а ◯ – рабов.

Нарисуй карандашом туннель, который проходит через всю страницу слева направо и не выходит за пределы пяти сантиметров от ее нижнего края.

Выбери точку в этом туннеле. Над ней нарисуй три комнаты размером в 1 фишку и положи в каждую 1⬤. Это дворцы знати темных эльфов. Под этой точкой нарисуй три комнаты размером в 1 фишку и положи в каждую 1◯. Это ямы для рабов. Все вместе это составляет столицу темных эльфов. С ростом населения рисуй дополнительные комнаты, чтобы его разместить. Когда темные эльфы несут потери, в первую очередь убирай ◯, а только после них ⬤.

Придумай название своей столице и напиши его на карте. Настал нулевой год цивилизации темных эльфов.

В любой момент, когда туннели темных эльфов достигают поверхности, начинается великая война между людьми и темными эльфами и эра темных эльфов завершается. Также если общее население любого города темных эльфов достигает 10, эра темных эльфов завершается полным хаосом.

Год темных эльфов

Каждый раз, когда ты перемещаешь фишки из столицы в колонию, ты должен оставить в городе как минимум 1⬤ и 1◯. Если ты не можешь этого сделать, не переноси фишки.

Весной темные эльфы ищут места для новых колоний. Если в столице больше ⬤, чем ◯, добавь 1◯. Если в столице темных эльфов более 1⬤, он может основать новый город на любом месте с золотом, мифрилом или драгоценными камнями в пределах 1 пальца от любого туннеля, связанного с городом темных эльфов.

Если есть подходящие места, но они слишком далеко от столицы, темные эльфы копают туннель в 1 палец длиной в сторону ближайшего такого места.

Вот как основать новый город: возьми 1⬤ и 1◯ из столицы. Создай комнаты на месте колонии для этих фишек. Дай колонии звучное темноэльфийское название. Теперь колония будет сама добывать ценности и развиваться отдельно.

Если места для новой колонии нет, добавь 1◯ к городу темных эльфов.

Летом темные эльфы добывают различное добро. Каждая шахтерская колония за лето может добыть область руды размером в ноготь или одни залежи драгоценных камней. Отметь выработанную область. Расширь колонию на 1⬤. Если ⬤ больше, чем ◯, добавь 1◯ к колонии темных эльфов. Если на карте нечего добывать, добавь ◯ в каждый город или колонию темных эльфов.

Осенью темные эльфы строят. Подсчитай население (рабов и знать) каждой колонии и каждого города и нарисуй постройки темных эльфов для этого уровня населения, которые еще не были построены. Город всегда может строить разведывательные туннели, даже если такая конструкция уже была построена раньше.

Зимой город добывает новых рабов. Добавь 1◯ в город. Если в городе не осталось населения, сделай самую большую колонию новым городом темных эльфов.

Если в туннелях, связанных со столицей окажутся какие то не эльфийские ⬤, возьми одну из них и преврати в ◯ городе.

Восстания рабов

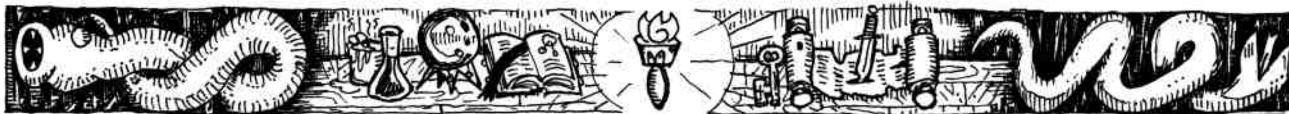
Если в городе оказывается вдвое больше ◯, чем ⬤ – начинается восстание рабов. Когда рабы восстают в колонии или в городе, всех темных эльфов убивают. Убери всех рабов и замени их 3⬤. Это освобожденные рабы, которые теперь действуют как бродячие чудовища. И, наконец, добавь 1◯ в каждый из оставшихся городов темных эльфов.

Конец эры темных эльфов

Когда эра темных эльфов заканчивается, убери с карты всех знатных темных эльфов и всех рабов. В квартал рабов каждого города и колонии положи 1⬤ (оставшиеся порабощенные звери) и 1◯ в квартал знати (брошенное добро). Потом → **К1**

Население	Постройки в городе темных эльфов	Постройки в колонии темных эльфов
4	Нет	Яма для пыток
5	Великий храм Дамы Хаоса (содержит 1◯ в качестве сокровища)	Темная часовня Дамы Хаоса (содержит 1◯ в качестве сокровища)
6	Гробница (пометь знаком Х, чтобы было ясно, что это гробница)	Гробница (пометь знаком Х, чтобы было ясно, что это гробница)
7	Разведывательный туннель к поверхности в 1 палец длиной	Разведывательный туннель к поверхности в 1 палец длиной
8	Родовая яма: замени 1⬤ на ◯	Арена: убери 1⬤
9	Продли разведывательный туннель на 1 палец вверх от города	Реанимирующие цистерны: прибавь 1◯ к колонии





Цивилизация демонов

Демоны это склонные к разрушениям и ссорам существа из иного измерения, изгнанные сюда до тех пор, пока один из них не накопит достаточно сил, чтобы вернуться или пока они все не погибнут.

Рисуй постройки цивилизации демонов красным цветом. Демоны непредсказуемы, так что их туннели могут быть прямыми, изогнутыми или зигзагообразными.

Если в мире нет предвечных бестий, добавь их в случайном месте, следуя правилам Предвечной эпохи. → **П1**

Каждая ⬤ у демонов это князь демонов. ◯ это сокровища и артефакты, созданные с помощью темных ритуалов.

В случайном месте, примерно в 2-3 сантиметрах от нижнего края листа, положи рядом друг с другом 10⬤. Нарисуй зал, который достаточно велик, чтобы все их вместить. Это Демоническая бездна. Смертные не способны произнести ее истинное название.

Если в любой момент у демонов останется только 1⬤, убери ее с карты. Князь демонов вернулся в свой мир. Если туннельный червь доберется до поверхности, демоны идут войной против Небес. Отметь место битвы и убери всех демонов из бездны. Если в любой момент ⬤ не останется, эра демонов заканчивается.

Год демонов

Для прокладывания туннелей демоны используют туннельного червя. Отметь его положение уникальной фишкой или кубиком. Туннельный червь начинает игру в Демонической бездне. Когда демоны копают туннель, передвинь червя в конце этого туннеля и сделай там комнату, в которой он отдыхает.

Весной ссоры и стычки ведут к тому, что демоны теряют одного князя. Убери 1⬤ из бездны.

Летом демоны ищут жертв. Если там, где сейчас находится туннельный червь есть ⬤, убери ее и нарисуй там Дворец демонов. В противном случае передвинь туннельного червя из его нынешнего местонахождения (создавая новые туннели или следуя старым, как будет удобнее) на 1 палец к ближайшей не демонической ⬤. Если туннельный червь добирается до любых ⬤, убери 1 из них и построй Гиблый храм.

Осенью туннельный червь гнездится. Если в пределах полпальца от червя есть ◯, передвинь 1 из них в его нынешнее логово. Эти ◯ остаются с туннельным червем, куда бы он не передвинулся.

Зимой демоны жаждут крови.

Если в этом ходу не было найдено жертв, туннельный червь копает туннель в 1 палец длиной в случайном направлении. Если туннельный червь сталкивается с любой из следующих особенностей, демоны возводят соответствующую постройку:

- ◆ Мор: построй Нечистый колодец.
- ◆ Мифрил: построй Инфернальную машину.
- ◆ Золото: построй Камень врат.
- ◆ Река: построй Жернова душ.

Связанные демоны

Некоторые демонические постройки содержат связанных демонов. Когда демон связывается, убери его из бездны и помести в место, где возведена постройка. Теперь эта ⬤ считается связанным демоном и сражается как бродячее чудовище. Туннельные черви игнорируют связанных демонов.

Конец эры демонов

Когда эра демонов завершается, замени туннельного червя ⬤. Демоническая бездна становится пещерой с мором 1, как описано в правила Предвечной эпохи → **К1**

Постройка	Описание
Дворец демонов	Нарисуй дворец демонов, связанный с Бездной. Перемести 1⬤ из Бездны во дворец и положи с ним 1◯. Этот демон решил остаться на этом плане существования и более не считается частью цивилизации демонов.
Гиблый храм	Нарисуй в нынешнем местонахождении туннельного червя храм размером с фишку и положи в него 1◯. Отметь его знаком X, чтобы было ясно, что это еще и гробница.
Нечистый колодец	Нарисуй нечистый колодец под пещерой с мором и помести туда одного демона.
Инфернальная машина	Выкопай комнату в залежах мифрила и нарисуй в ней инфернальную машину. Свяжи одного демона с машиной и добавь сюда 1◯.
Камень врат	Нарисуй комнату с Камнем врат в ней. Привяжи 1 демона к камню.
Жернов душ	Нарисуй комнату у реки и отметь, что это Жернов душ. Привяжи к Жернову 1 демона.





Катаклизм

Мир потрясает катаклизм, который длится десятки лет.

Возьми новый лист кальки и закрепи его клейкой лентой поверх существующего пласта. Не забудь заглянуть в правила конца цивилизации, игру которой ты только что завершил. Перерисуй линию поверхности. Перенеси все фишки со старого пласта на новый, а потом сделай бросок по таблице Катаклизма.

Бросок	Катаклизм
1-3	**Землетрясение:** земля содрогается и раскалывается. Нарисуй карандашом зигзагообразную линию от случайного места в левом краю страница до случайного места в правом. В двух местах перечеркни ее более короткими туннелями в 1 палец длиной. Теперь повтори то же самое от поверхности до низа страницы.
4	**Извержение вулкана:** в случайном месте в пределах 2-3 сантиметров от низа страницы нарисуй пещеру с лавой около 2 ногтей диаметром. Нарисуй вулканическую шахту, поднимающуюся из пещеры на поверхность. На поверхности, в месте извержения, нарисуй конус вулкана.
5	**Великая река: с**ледуй инструкциям для подземной реки в правилах Предвечной эпохи. Если на карте уже есть подземная река, считай, что выпало землетрясение, как выше.
6	**Мор:** в каждой естественной пещере, которая не связана туннелем хотя бы с одним краем страницы, напиши мор 1. Если таких пещер нет, нарисуй три новых пещеры в центре самой большой пустой части мира и напиши в каждой мор 1. Любая группа чудовищ, которая копает туннель в пещеру с мором, теряет 1 население.
7	**Упавшая звезда:** выбери случайное место на поверхности и нарисуй там метеоритный кратер с ◯ в нем. Нарисуй три естественных туннеля, исходящих от кратера, каждый в палец длиной.
8	Брось d6.Если выпадет 6, придумай собственный катаклизм. При любом другом результате, сделай бросок по таблице Предвечных событий.

Разобравшись с Катаклизмом, переходи к Эпохе чудовищ → **Ч1**.







Эпоха чудовищ

А вот теперь начинается самое интересное.

В Эпоху чудовищ каждая ● представляет собой единицу населения чудовищ. ◯ это сокровища. Если в какой-то момент любая группа чудовищ накопит 6 и более ◯, в подземелье приходит Высшее Зло и Эпоха чудовищ завершается.

Группы чудовищ бывают разных видов. У видов часто бывают правила, которые отменяют обычные правила для группы.

Если группа монстров уничтожается, напиши *покинуто* рядом с ее названием на карте. Погибшие группы оставляют после себя свои сокровища. Если групп стало слишком много и ими сложно управлять, просто переходи к Эпохе зла.

Если в какой-то момент на карте не остается групп чудовищ (не считая бродячих чудовищ), устрой еще один Катаклизм и начни Эпоху чудовищ заново.

Подготовка и порядок хода

Эпоха чудовищ разыгрывается по раундам, которые называются годами.

Королевства поверхности это отдельная группа чудовищ, которая действует каждый год. В первый год, вместо того, чтобы следовать описанному ниже порядку хода, следуй правилам подготовки королевств поверхности. Затем случайным образом создай на карте 1 копающую группу, 1 плодящуюся группу и 1 альфа хищника.

Каждый год делай следующее:

1. Брось на карту d6 и сверься с таблицей Чудовищ. Как всегда положение игральной кости на карте имеет значение – именно там ты проводишь нужные действия.
2. Если выпала группа чудовищ, создай эту группу.
3. Сделай все, что нужно сделать за год для каждой группы, в порядке их появления на карте.

Каждый раз, когда размещаешь чудовище, определи его вид броском по соответствующей таблице и прочитай особые правила для этого вида.

Бросок	Чудовище
1	Появляется копающая группа.
2	Появляется плодящаяся группа.
3	Появляется альфа-хищник.
4	Появляется бродячее чудовище.
5	На карту помещается особенность.
6	В подземелье в поисках богатств входят искатели приключений, а в древних залах пробуждается нежить.

Столкновения

Когда группа чудовищ натыкается на другую группу, происходит столкновение. У каждой группы есть собственные правила столкновения с соседями.

Бродячие чудовища

Когда бродячие чудовища сталкиваются с другими чудовищами, кости не бросаются.

Сила бродячего чудовища равна количеству его ● (обычно 1). Когда бродячее чудовище сталкивается с другим бродячим чудовищем или группой, оно убивает количество населения равное его ●, но теряет 1● за каждую единицу нанесенного урона.

Обычно это означает, что бродячее чудовище убьет 1● за каждую свою ●. Однако альфа хищники получают +2 в конфликтах, а значит бродячему чудовищу обычно требуется 3●, чтобы нанести альфа хищнику хоть какой-то урон! Альфа хищник почти всегда с легкостью победит бродячее чудовище.

Когда бродячее чудовище встречает другое бродячее чудовище того же типа, они объединяют силы и свои ●.

Группы чудовищ

Когда группа чудовищ сталкивается с другой группой в свой ход, каждая группа бросает d6 и прибавляет к результату свое население. Это называется броском столкновения. Тот, у кого результат больше – побеждает. Смотри правила хода группы, чтобы узнать, что происходит при победе.

Территория

У чудовищ есть территория. Это область, на которую распространяется их влияние в подземелье. По умолчанию территория распространяется на расстояние одной фишки вокруг всех фишек группы.

У некоторых групп есть особые правила расширения территории. См. правила для каждого типа группы.

Вторжения

Если группа чудовищ появляется на карте на территории другой группы, происходит вторжение. Прибывшая группа немедленно сталкивается с хозяевами территории.

Если вторгшиеся переживут столкновение и не уничтожат хозяев, передвинь их на ноготь от территории обороняющихся. Если это помещает их на территорию другой группы, они теперь вторгаются во владения этой группы. Появившаяся группа может таким образом скакать от группы к группе пока не будет уничтожена или не найдет безопасное место для своего логова.





Королевства поверхности

Повсюду на поверхности встречаются королевства людей, живущие в сложных и зачастую недружелюбных отношениях с подземьем.

На королевства поверхности нападают чудовища, а в них, в свою очередь, организуются группы искателей приключений и экспедиции, которые входят в подземелья в поисках сокровищ и славы.

Королевства поверхности приверженны Закону.

Подготовка

В королевствах поверхности ⬤ представляют собой рыцарей и крестьян. ◯ это сокровища.

В случайно выбранном месте на поверхности нарисуй замок размером в 1 фишку и дай ему название. Положи в этот замок 2⬤, 1◯.

Каждая постройка на поверхности (замок, ферма или город) действует во время столкновений так, как если бы была единым бродячим чудовищем. Например, если плодящаяся группа из подземелья сталкивается за заселенной фермой у входа в подземелье, ⬤ на ферме сражается как одинокое бродячее чудовище.

Если королевства поверхности полностью уничтожаются чудовищами, Эпоха чудовищ завершается и наступает Эпоха Зла. Если такое случится, то, как только наступит Эпоха Зла, сразу же снова засели королевства поверхности.

Год

Добавь 1⬤ к замок до максимума 5.

Каждая ⬤ в замке требует, чтобы ее обеспечивала 1 заселенная ферма.

Если замок не полностью обеспечен

Если есть пустые фермы, передвинь 1⬤ из замка на ферму.

Если пустых ферм нет, нарисуй рядом на поверхности ферму на расстоянии минимум 1 фишки от любой другой постройки. Положи в ферму 1⬤.

Если в замке есть как минимум 2⬤, но нет ◯, положи в замок 1◯.

Если замок полностью обеспечен

Если есть заселенные фермы, которые не нужны для обеспечения замка, перемести 1⬤ с фермы в замок. В противном случае создай новую ферму с 1⬤ в ней.

Если в замке есть как минимум 4⬤, начни вылазку. Перемести 3 из них (и до 1◯, если они есть в замке) к ближайшему входу в подземелье. Группа входит в подземелье, путешествуя на расстояние до 1 пальца, сталкиваясь с группами у себя на пути.

Помните, что группы королевств поверхности участвуют в столкновениях по правилам бродячих чудовищ.

Если вылазка не уничтожена, верни ее (и все сокровища, которые она, возможно, собрала) в замок и создай Особую постройку (см. таблицу). Это делается даже если вылазка вообще не наткнулась на чудовищ! Рыцари очень радуются, что все прошло так удачно.

Если замок обеспечен, но в нем недостаточно ⬤ для совершения вылазки, выкопай под замком туннель размером в 1 фишку. Добавляй новые уровни подземелья под существующими. Если любой уровень подземелья соединится с любым уже существующим туннелем или комнатой подземья, больше не добавляй новых уровней.

Внимание: если королевства поверхности завершат Эпоху чудовищ, накопив 6◯, отложи 5 из них в сторону и отдай в сокровищницу Высшего Зла, когда настанет Эпоха Зла.

Порядок	Особая постройка
Первая	**Город:** нарисуй небольшой город в случайном месте королевства поверхности и положи в него 2⬤, 1◯. Нарисуй под городом зал подземелья размером в 1 фишку. Если город когда-нибудь будет уничтожен чудовищами, перемести 1⬤, 1◯ из замка в город.
Вторая	**Башня мага:** нарисуй башню мага в случайном месте королевства поверхности. Под башней нарисуй зал подземелья размером в 1 фишку. Положи 1⬤ в башню и 1◯ в подземелье. Если ⬤ когда-либо будет уничтожена, башню может занять чудовище так, будто это помещение под землей.
Далее	**Другая постройка:** придумай новую постройку и нарисуй ее на карте.





Копающие группы

В этом и последующих разделах тебе встретятся названия различных чудовищ и существ, которые хорошо знакомы тем, кто играл в D&D и другие похожие игры (в том числе на компьютере). Если ты наткнешся на непонятное название, загляни в конец этого файла. Там мы собрали небольшой "монстрятник" с кратким описанием всех чудовищ, упомянутых в тексте.

Копающая группа это группа разумных, хорошо организованных чудовищ. Они предпочитают жить в отделанных комнатах, а туннели строить, если возможно, по прямой. Если не указано обратного, копающие группы имеют законопослушное мировоззрение.

Подготовка

Найди ближайшее к месту, куда упала игральная кость, помещение. В этом месте решила основать колонию организованная копающая группа. Положи в этом месте на карту 3● и 2◯. Нарисуй дополнительные помещения и присоедини их к колонии, чтобы разместить все население и сокровища. Рядом на карте напиши название колонии.

Год

В начале года группа захватывает все ◯ на своей территории.

Если на их территории есть не разработанный источник руды, каждый ход копающая группа выкапывает шахту размером в 1 ноготь. Положи в это помещение 1◯. Если к следующему ходу копателей она еще будет в помещении, они могут ее забрать.

Если они не добывали, копатели патрулируют, расширяя территорию на полпальца по случайно выбранному туннелю, касающемуся нынешней территории.

Если у группы нет ◯, колония покидается.

Если в группе больше ◯, чем ●, добавь 1●.

Если группа не сталкивалась с другими группами на этом ходу, но у нее есть соседи, с которыми она сталкивалась раньше, она проводит столкновение с одним случайным соседом.

Ручкой перерисуй естественные пещеры и туннели на территории в улучшенном, обработанном виде.

Если у группы нет туннелей, по которым она может расширять территорию, выкопай новый туннель длиной в полпальца, чтобы добраться до другого туннеля и естественной пещеры.

Столкновения

С приверженцами Закона

Происходит стычка, каждая группа теряет по 1●.

С альфа хищником

Копатели пытаются отогнать чудовище. Сделай бросок столкновения:

Победа: копающая группа забирает у чудовища 1◯. Если результат броска копающей группы на 4 и более превосходит результат врага, альфа хищник умирает. В противном случае альфа отступает и переселяется в новое логово, на расстояние как минимум 1 ногтя дальше от копающей группы.

Ничья или поражение: копатели теряют 1●.

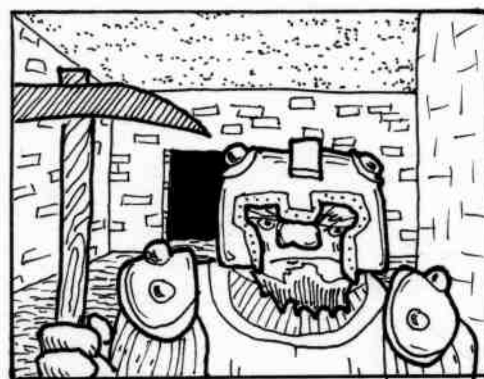
С приверженцами Хаоса

Начинается война. Сделай бросок столкновения:

Победа: враги теряют 1● и копатели отнимают у них 1◯.

Ничья: Обе группы теряют 1●.

Поражение: копающая группа теряет 1● и враги отнимают у них 1◯.



Бросок	Вид копающей группы
1	**Инсектоиды:** инсектоиды не добывают ископаемые. Инсектоиды не вступают в стычки с другими инсектоидами.
2	**Темные эльфы:** у темных эльфов хаотичное мировоззрение. Темные эльфы приходят из земных глубин, так что начинай их колонию внизу страницы, под тем местом, куда упала кость.
3	**Дерро:** начинают с 4●, 1◯.
4	**Дуэргары:** приверженцы Хаоса.
5	**Гномы:** нет особых правил.
6	**Земляные дьяволы:** начинают с 2◯.
7	**Фунгалиты:** начинают с 2●, 2◯.
8	**Шахтеры хобгоблины:** приверженцы Хаоса, при столкновениях используют правила плодящихся чудовищ.
9	**Шахтеры люди:** начинают с 1◯ в месте на поверхности, расположенном над тем, куда упала кость. Шахтеры люди копают на полпальца вниз каждый ход пока не найдут ископаемые или туннель подземелья.
10	**Магмовые духи:** нарисуй около их логова помещение с пометкой Озеро магмы.
11	**Неандертальцы:** начинают с 4●, но не добывают.
12	**Новое чудовище:** придумай свой вид.





Плодящиеся группы

Плодящаяся группа это чудовища, которые в борьбе за выживание и процветание полагаются на свою способность быстро восполнять потери. В выборе жилья они неприхотливы. По умолчанию плодящиеся группы имеют хаотичное мировоззрение.

Подготовка

Найди ближайшую комнату к которой упала игральная кость. Организованная плодящаяся группа решила основать колонию в этом месте. Положи здесь на карту 2● и 1◯. Дорисуй необходимые для размещения населения и сокровищ помещения колонии. Напиши на карте рядом с колонией название плодящегося племени.

Год

В начале года группа захватывает все ◯ на своей территории.

Каждый год плодящаяся группа плодится, прибавляя 1●. Если у группы больше сокровищ, чем населения, прибавь еще одно население.

Расширь территорию группы на фишку по всем связанным с существующей территорией туннелям. Если у группы есть только одно 1 направление (или ни одного) для расширения территории, выкопай новый естественный туннель в полпальца длиной для соединения с другой частью подземелья.

Плодящейся группе нужно 1◯ для обеспечения каждых 3● в группе. Если группа не обеспечена, убери 1●. Если группа все еще не обеспечена и в ней как минимум 4● и 1◯, она разделяется. Возьми половину ● и ◯ (округленную в сторону уменьшения) и перемести их на 1 палец. Там они немедленно создают новую колонию плодящихся чудовищ.

Если группа не сталкивалась с другими группами на этом ходу, но у нее есть соседи, с которыми были столкновения в прошлом, то теперь начинается столкновение с самым слабым соседом.

Столкновения

С группой приверженцев Закона или Хаоса.

Быстрая диверсия, сделай бросок столкновения:

Победа: отними 1◯ у врага.

Ничья: обе группы теряют по 1●.

Поражение: эта группа теряет 1●.

С альфа хищником

Если эта группа обеспечена, она может попытаться откупиться. Сделай бросок d6 за каждую сторону, как в случае столкновения, но прибавляй ◯ вместо ●.

Если эта группа побеждает, она отдает альфе 1◯. Теперь альфа чудовище подкуплено. В будущем оно будет игнорировать эту плодящуюся группу, пока у нее есть ◯. Обрати внимание на то, что это не значит, что группа может игнорировать альфу в следующих ходах. Они могут снова с ним столкнуться и им придется откупаться вновь.

Если эта группа не может откупиться или проваливает бросок откупа, сделай бросок столкновения:

Победа: альфа изгнан в новое логово на расстоянии 1 пальца.



Бросок	Вид плодящейся группы
1	**Муравьи:** муравьи никогда не откупаются.
2	**Земельники:** начинают без ◯, случайная приверженность (Закон/Хаос).
3	**Гноллы:** начинают с 1●.
4	**Карлики:** приверженцы Закона. Если карлики не обеспечены, они добывают ископаемые по правилам копателей.
5	**Гоблины:** нет особых правил.
6	**Шахтеры гоблины:** шахтеры гоблины добывают ископаемые как копатели.
7	**Пещерные великаны:** начинают с 1●, но в конфликтах каждая ● считается за 2
8	**Кобольды:** начинают с 3●, но без ◯.
9	**Орки:** начинают с 2● и никогда не разделяются.
10	**Пришельцы извне:** нарисуй рядом с их логовом помещение под названием Планарная воронка.
11	**Туннельные чудища:** начинают с 1●, 2◯.
12	**Новое чудовище:** придумай свой вид.





Альфа хищники

Альфа хищники это чудовища высшего уровня, здоровенные твари, которые всех остальных воспринимают как пищу. Мировоззрение у них по умолчанию голодное. Альфа хищник всегда считается группой, даже если он всего один.

Подготовка

Найди помещение, ближайшее к тому месту, где игральная кость упала на карту. Положи в это помещение 1●. Альфа хищник выбрал это место своим логовом. Напиши вид хищника и его имя рядом с логовом.

Год

Чтобы выжить альфа хищнику приходится охотиться.

Альфа хищник рыщет по туннелям на расстоянии до 1 пальца от своего логова, пока не столкнется с ●. Это может быть группа, с которой альфа сталкивался раньше.

Если ● нет, хищник удовлетворится, собрав ◯.

Если в зоне досягаемости альфы нет ни ●, ни ◯, он потратит 1◯ из своих, чтобы добыть пищу. Если у нет ◯, он переместит свое логово на расстояние 1 пальца.

Столкновения

Альфа хищники всегда получают +2 к броскам столкновений.

Если альфа хищник уничтожает группу, он может немедленно забрать у этой группы 1◯.

С привереженцами Хаоса или Закона

Альфа хищник требует подношения. Сделай бросок столкновения:

Победа: враг платит альфа хищнику 1◯. Если ◯ нет, враг теряет 1●.

Ничья: альфа убивает 1● из вражеской группы.

Поражение: альфа бежит. Он оставляет за собой 1◯ и перемещается в новое логово на расстоянии минимум полпальца от врага.

С альфа хищниками

Происходит битва за господство. Сделай бросок столкновения:

Победа: противник убит.

Ничья: противник перемещается в новое логово на расстоянии 1 пальца, оставляя за собой 1◯ (если у него они есть).

Поражение: этот альфа перемещается в новое логово на расстоянии 1 пальца.



Бросок	Вид альфа хищника
1	**Дракон:** дракон начинает с 2◯. У драконов случайная приверженность (Закон/Хаос) и они дружелюбно относятся к группам искателей приключений того же мировоззрения. Драконы никогда не тратят ◯, чтобы выжить, предпочитая просто проспать ход.
2	**Эттин:** эттин начинает с 2●.
3	**Огненный великан:** когда великан выигрывает столкновение против копающей или плодящейся группы, он требует 2◯ вместо 1◯.
4	**Минотавр:** если у минотавра в конце его хода есть 1◯, он может потратить ее на то, чтобы превратить свое логово в лабиринт. Минотавр получает +1 к броскам при конфликтах в лабиринте.
5	**Огр:** огры предпочитают устраивать логово в естественных пещерах.
6	**Огр маг:** огр маг начинает с 1◯.
7	**Совомедведь:** нет особых правил.
8	**Пурпурный червь:** вместо того, чтобы помещать пурпурного червя в комнату, создай новую естественную пещеру там, куда упала игральная кость, и выкопай новый туннель, чтобы связать пещеру с подземельем. Если надо, пурпурный червь может копать естественные туннели, чтобы добраться до добычи и сокровищ. Пурпурный червь начинает с 1◯.
9	**Ракшас:** ракшас получает +1 к броскам костей, если во время конфликта у него есть более ◯.
10	**Сфинкс:** сфинкс начинает с 1◯. У него случайная приверженность (Закон/Хаос).
11	**Ксорн:** когда ксорн охотится, он может решить выкопать прямой туннель к любой добыче в зоне досягаемости. Ксорны предпочитают сокровища и охотятся только если рядом нет ничейных сокровищ.
12	**Новое чудовище:** придумай свой вид.





Бродячие чудовища

Подземелья полны разных паразитов, зверья и чудовищ. Некоторые из тех, кому повезло больше остальных, стремятся к статусу бродячих чудовищ. Бродячие чудовища это одиночные существа, которые не имеют преимуществ группы или силы альфа хищника, но тем не менее играют важную роль в экосистеме подземелья.

Подготовка

Брось на карту 3●. Каждая из них это бродячее чудовище. Помести каждое бродячее чудовище в ближайшее к фишке помещение или коридор и сделай бросок по таблице вида.

Год

Брось d4 за каждое бродячее чудовище на карте. При результате 1 чудовище идет на полпальца в случайном направлении от своего нынешнего положения, собирая по пути ◯.

Если бродячее чудовище сталкивается с любой группой, оно делает это по правилам конфликта для бродячих чудовищ.

Бросок	Вид бродячего чудовища
1	**Анхег:** вместо того, чтобы бродить по туннелям, анхег может выкопать естественную пещеру длиной до полпальца, соединяющуюся с другой частью подземелья.
2	**Гигантский слизень:** если хочешь, можешь написать на карте *слизь* в любом месте, где останавливался слизень.
3	**Гигантский паук:** паук начинает с ◯. Когда он не бродит, паук ткет паутину в месте, где находится. Если плодящаяся или копающая группа сталкивается с пауком в этом месте, они теряют 1● и ничего не делают пауку.
4	**Зеленая жижа:** если зеленая жижа уничтожает группу чудовищ, группу искателей приключений или бродячее чудовище в ходе конфликта, не убирай ● мути. Вместо этого добавь 1●. Зеленая муть не собирает ◯.
5	**Странствующий маг:** странствующий маг начинает с 1◯.
6	**Хобгоблин одиночка:** если хобгоблин сталкивается с группой гоблинов, он присоединяется к ним, а не конфликтует.
7	**Мимик:** мимик начинает с 1◯. Он никогда не бродит.
8	**Хищная слизь:** слизь убивает 2● вместо 1●.
9	**Желатиновый падальщик:** нет особых правил.
10	**Скелеты:** если скелеты появляются в гробнице или забредают в нее, добавь им 1●.
11	**Тролль:** тролль начинает с 1◯. Тролля может убить только группа искателей приключений. В остальных случаях он вместо смерти просто уходит, оставив за собой свою добычу.
12	**Новое чудовище:** придумай свой вид.







Особенности

В подземелье полно странных особенностей, необычных существ и неожиданных открытий.
Сделай бросок по таблице ниже и следуй указаниям.

Бросок	Особенность
1	**Строитель подземелий**: группа чудовищ с самым большим количеством сокровищ нанимает строителя, чтобы тот добавил к их дому уникальную особенность. Добавь комнату к их владениям и назови так, как захочешь.
2	**Артефакт**: создан артефакт. Артефакт появляется в замке. Любая группа искателей приключений или вылазка, начинающаяся из замка, возьмет артефакт с собой. Используй монету или уникальную фишку, чтобы отметить артефакт. Он во всем аналогичен единице сокровищ, за исключением того, что группа, которая им владеет, получает +1 к всем броскам в конфликтах. Не забудь дать артефакту название. Если группа искателей приключений или рыцари после вылазки возвращаются из подземелья с артефактом, они снова кладут его в замок.
3	**Великая статуя:** в комнате рядом с тем местом, куда упала игральная кость, найдена или построена уникальная статуя. Обозначь ее звездой и дай уникальное название.
4	**Храм Зла:** культ зла построил свой храм в подземелье. Храм становится новой группой чудовищ. Положи в помещение, рядом с которым упала игральная кость, 1⬤ и 1◯. Каждый ход храм отправляет миссионеров к ближайшей группе, у которой нет алтаря. Если группа привержена Хаосу или голодная, нарисуй алтарь зла на ее территории и добавь в храм 1◯ и 1⬤. Если группа привержена Закону, сделай бросок столкновения между ней и храмом. Если храм побеждает, группа становится приверженной Хаосу. В противном случае храм теряет 1⬤. Группа монстров, у которой есть алтарь, получает +1 в конфликтах.
5	**Монастырь Закона:** в помещении, рядом с местом, куда упала игральная кость, создается Монастырь Закона. Приверженная Закону группа искателей приключений, которая найдет этот монастырь, может восстановить 1⬤, потерянную в прошлых столкновениях в подземелье.
6	**Естественная пещера:** создай естественную пещеру рядом с местом, куда упала игральная кость. Сделай бросок по таблице Естественных пещер, чтобы узнать ее содержимое. → **П2**
7	**Усыпальница:** группа чудовищ с самым большим населением строит усыпальницу для великого правителя своей расы. Усыпальница должна быть красивой новой комнатой, размером в 1 фишку. Если у группы есть сокровища, они перемещают 1◯ в усыпальницу. Эта ◯ больше не считается сокровищами этой группы.
8	**Темница:** группа монстров с самой большой суммой населения и сокровищ строит темницу. Это вертикальная шахта примерно в полпальца длиной с небольшим помещением на дне. Положи в помещение 1⬤. Эта фишка участвует в конфликтах как бродячее чудовище, но никогда не конфликтует с группой, которая выкопала темницу.
9	**Врата в иной мир:** открываются врата в иной мир! Нарисуй в помещении, рядом с местом куда упала игральная кость, врата в иной мир. Через эти врата в подземелье входят 2⬤. Они сражаются как бродячие чудовища.
10	**Катастрофа:** сделай бросок по таблице Катаклизма. Каждая группа чудовищ, затронутая катастрофой (например, когда естественная пещера или извержение вулкана проходит через их территорию) теряет 1⬤. Если подземелье уже переполнено деталями, сначала добавь новый пласт и перенеси все с текущего пласта на новый. Если тебе очень нравится нынешнее подземелье и ты думаешь, что катастрофа только все испортит, игнорируй этот результат и перебрось.
11	**Неупокоенные:** в пустом помещении, рядом с местом, куда упала игральная кость, помести 3⬤ и 1◯. Это неупокоенные стражи, стерегущие сокровища, которые охраняли при жизни. Нежить сражается как бродячие чудовища.
12	Придумай свое!





Искатели приключений и нежить

Рано или поздно в подземелье приходят искатели приключений, чтобы убивать чудовищ и забирать их сокровища.

Группа искателей приключений не войдет в подземелье, если в нем нет как минимум 3 групп чудовищ.

Подготовка

Искатели приключений начинают в случайно выбранном входе в подземелье. Используй фигурку, миниатюру или другую фишку, чтобы обозначить расположение отряда искателей приключений.

Если с поверхности в подземелье входа нет, создай туннель, соединяющий их кратчайшим способом.

Брось d6, чтобы определить приверженность отряда. При результате 6 отряд будет привержен Хаосу. Во всех других случаях – Закону.

Брось d6, чтобы определить размер отряда. Отложи в сторону выпавшее количество ⬤ и 1◯.

Путешествие

Двигай отряд искателей приключений по подземелью, случайно выбирая куда идти. Это продолжается до тех пор, пока отряд не будет убит, его численность не упадет до 1⬤ или пока все враги не будут перебиты.

В любой момент когда численность отряда падает до 1⬤ и он не вовлечен в столкновение, одинокий искатель приключений (наверняка вор) покидает подземелье с награбленными сокровищами. Если в отряде изначально была только 1⬤, игнорируй это правило.

Если искатели приключений убили всех чудовищ в подземелье, начни Эпоху чудовищ заново.

Столкновения

Когда искатели приключений сталкиваются с группой чудовищ, у которой такая же приверженность, как у них, группа дает отряду задание. Искатели приключений немедленно идут к другой ближайшей группе и сражаются с ней.

Если они добиваются успеха, дружественная группа платит им 1◯.

Если у группы нет ◯, она должна вместо этого сразиться с искателями приключений.

Если искатели приключений сталкиваются с группой чудовищ, у которых другая приверженность, они сразу же вступают в бой.

В бой!

Сделай бросок столкновения. Если искатели приключений:

Получили результат, который более чем на 1 больше, чем у врага: враг убит и отряд забирает его сокровища.

Получили результат, который на 1 больше, чем у врага: враг убит и отряд забирает его сокровища, но при этом теряет 1⬤.

Получили ничейный результат: отряд теряет 1⬤ и идет своей дорогой, в будущем избегая этой группы чудовищ.

Получили результат, который на 1 меньше, чем у врага: отряд теряет 1⬤ за каждую ⬤ у врага, а потом идет своей дорогой, оставив за собой 1◯.

Получили результат, который более чем на 1 меньше, чем у врага: отряд уничтожен. Все его сокровища остаются на месте гибели.

Когда отряд искателей приключений уничтожает группу чудовищ, они забирают с собой все ◯ группы.

Дремлющая нежить

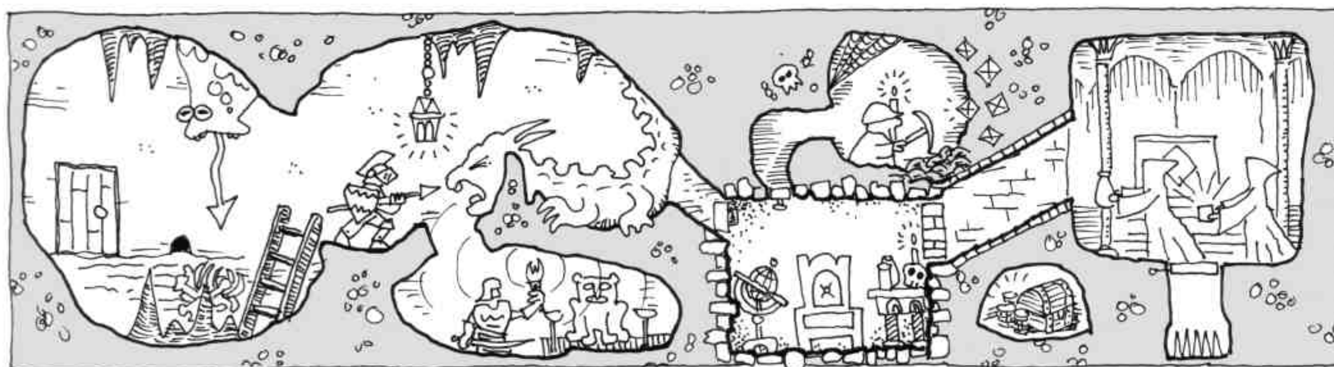
Если в подземелье слишком мало чудовищ, чтобы привлечь искателей приключений, во тьме пробуждается нежить, хранящая сокровища мертвых.

Если в подземелье есть пустые гробницы, положи в любую из них 1⬤ и 1◯.

Если пустых гробниц нет, положи 1⬤ рядом с любым ничейным сокровищем в подземелье.

Если в подземелье нет ни пустых гробниц, ни ничейных сокровищ, положи 2⬤ и 1◯ в случайно выбранное пустое помещение и отметь его знаком X, чтобы показать, что это теперь гробница.

При столкновениях дремлющая нежить действует также как бродячие чудовища.







Эпоха Зла

Со временем твое подземелье вероятно разрастется достаточно, чтобы привлечь Высшее Зло — одно из тех существ, которые все время мечтают править миром. Это случается, когда одна из групп накапливает 6 сокровищ (помни, что это относится и к королевствам поверхности) или когда чудовища уничтожают королевства поверхности.

Подготовка

Положи новый лист кальки. Перенеси всех чудовищ и сокровища с нижнего пласта. Перерисуй на новом пласте все населенные части подземелья и основные достопримечательности.

Броском по таблице Высшего зла определи, кто именно пришел в подземелье.

Бросок	Высшее Зло
1	Повелитель подземелий
2	Культ Владык мыслей
3	Король-лич
4	Монстр

Если ты уже пару раз пробовал играть, можешь попробовать привести Высшее Зло сразу в двух ипостасях.

Год

Высшее Зло каждый год делает свой ход раньше всех чудовищ. После начала Эпохи Зла новые чудовища в подземелье не появляются (вариант правил: они таки появляются!).

Отряды искателей приключений

В Эпоху Зла отряды искателей приключений появляются каждый год после того, как все чудовища завершили свой ход.

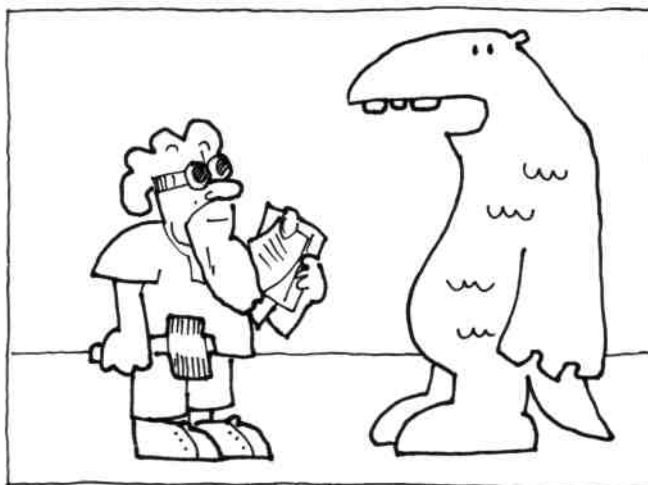
Каждый ход после первого прибавляй накапливающийся бонус +1 к размерам каждой группы (т.е. +1 на второй год, +2 на третий и т.д.).

В Эпоху зла все отряды искателей приключений привержены Закону.

Как сделать зло сильнее?

Иногда злодей оказывается просто слабаком. Неудачи и крутые искатели приключений могут привести к тому, что через пару лет Высшее Зло просто загнется само по себе. Если хочешь, чтобы твой злодей оказался покрепче, выбирай того, кто подходит к твоему подземелью. Вот несколько советов:

- ◆ Если над подземельем есть Башня мага с сокровищами, это слегка усиливает Повелителя подземелий.
- ◆ Не выработанный мифрил или золото тоже могут помочь Повелителю подземелий, если он доживет до того, чтобы их использовать.
- ◆ Плодящиеся группы очень полезны для Владык мыслей, предоставляя стабильный приток жертв.
- ◆ Король-лич очень слаб в начале, если Эпоха зла была начата сильной группой приверженцев Закона. Чем сильнее и богаче группы приверженцев Хаоса, тем сильнее будет Король-лич.
- ◆ Также Король-лич быстрее накапливает силу, если в подземелье уже есть гробницы.
- ◆ Если в подземелье уже есть серьезный альфа хищник, это делает Монстра сильнее.



Не откажетесь сказать пару слов о вашей неприступной Цитадели Зла?





Повелитель Подземелий

Повелитель Подземелий стремится упорядочить подземелье, поработить чудовищ и создать из них армию для завоевания мира.

Подготовка

Если в подземелье есть странствующий маг, убери его и создай в этом месте Повелителя Подземелий. Если его нет, но есть Башня мага, Повелитель Подземелий начинает в ней. Любая группа чудовищ, которая обитает в этом месте, немедленно порабощается. Если нет ни мага, ни башни, Повелитель Подземелий начинает в самом большом из не занятых помещений подземелья.

Отметь его (или ее) стартовую локацию как Цитадель Повелителя Подземелий и положи в нее 1 уникальную фишку. Повелитель Подземелий всегда получает +2 к броскам в бою. Дай Повелителю Подземелий имя и напиши его на карте.

Рядом с Повелителем Подземелий нарисуй помещение и помести в него 1●. Это армия в его казармах.

Если искатели приключений сталкиваются с Повелителем Подземелий, они сначала сражаются с его армией и только потом с самим Повелителем.

Год

В начале года если у Повелителя Подземелий нет сокровищ, он получат 1◯.

Каждый ход Повелитель Подземелий может потратить 1◯ и добавить 1 отряд к своей армии. Нарисуй новые казармы размером в 1 фишку рядом с Цитаделью Повелителя и помести в них 1●.

Если Повелитель Подземелий сталкивался с группой на прошлом ходу, но не смог ее поработить, он сталкивается с ней снова. В противном случае расширь территорию Повелителя Подземелий на 1 палец по всем туннелям, собирая все неохраняемые ◯ и конфликтуя с бродячими чудовищами и группами.

Если у Повелителя Подземелий есть больше 3◯, он тратит их на случайную конструкцию Повелителя Подземелий.

Столкновения

Когда Повелитель Подземелий конфликтует с группой, сделай бросок, используя либо одного Повелителя, либо его армию, что больше. Если Повелитель Подземелий несет потери, всегда в первую очередь вычитай их из армий.

С приверженцами Закона

Группа сопротивляется. Сделай бросок столкновения:

Победа: группа порабощена.

Ничья: группа теряет 1● и Повелитель Подземелий теряет 1 армию (если у него она есть).

Поражение: Повелитель Подземелий теряет 1● и 1◯.

С приверженцами Хаоса или с альфа хищником

Группа сражается с Повелителем Подземелий. Сделай бросок столкновения:

Победа или ничья: группа порабощена.

Поражение: Повелитель Подземелий платит группе 1◯ и теряет 1●.

Порабощенные группы

У порабощенных групп не бывает обычного года. Вместо него они делают следующее:

Копающая группа платит Повелителю Подземелий 1◯. Если у них нет ◯, их можно переместить в локацию, где они могут разрабатывать залежи руды. Каждый ход после этого копающая группа выкапывает породу размером в 1 фишку и дают Повелителю Подземелий 1◯.

Плодящиеся группы укрепляют армию Повелителя Подземелий. Если население плодящейся группы 2 и меньше, добавь 1 население. В противном случае 1● покидает группу и уходит в армию Повелителя.

Альфа хищники платят дань. Если у альфы больше 1◯, он платит Повелителю Подземелий 1◯.

Армия Повелителя подземелий

Армия Повелителя Подземелий сражается против отрядов искателей приключений как единое бродячее чудовище.

Каждый раз, когда Повелитель Подземелий побеждает отряд искателей приключений, добавь в его армию 1●.

Если армия достигает 10●, Повелитель Подземелий атакует мир поверхности. Если в мире поверхности меньше 10● (что весьма вероятно), Повелитель Подземелий захватил мир. В противном случае он побежден и Эпоха зла заканчивается.

Бросок	Постройка Повелителя Подземелий
1	**Ловушка:** брось фишку на карту. В ближайшем туннеле подземелья нарисуй ловушку и положи туда 1●. Если отряд искателей приключений сталкивается с ловушкой, они теряют 1● и ловушка исчезает.
2	**Лаборатория:** добавь к владениям Повелителя подземелий лабораторию размером в 1 фишку.
3	**Темница:** на границе территорий Повелителя подземелий и самой большой из порабощенных групп, нарисуй темницу и помести туда 1●. Если отряд искателей приключений добирается до темницы, ● из нее присоединяется к отряду.
4	**Зал:** добавь к Цитадели Повелителя роскошный зал размером в 1 фишку или расширь на 1 фишку тот, что уже существует.





Культ Владык Мыслей

Владыки Мыслей это злые существа, управляющие разумом других. Они приходят из земных глубин, а может быть с иного плана существования и стремятся сделать всех разумных существ своими безвольными рабами.

Подготовка

Найди самую большую область в нижней части подземелья, где нет ни пещер, ни комнат. Создай в этой области четыре помещения: один большой центральный зал, два связанных с ним помещения размером в 1 фишку, а также темницу размером в 1 фишку.

Центральный зал это Резервуар разума, таинственный артефакт, который позволяет Владыкам Мыслей контролировать разумы.

Положи 1◯ в центральный зал.

Положи по 1⬤ в каждое из боковых помещений.

Тебе потребуются фишки третьего цвета. Это фишки контроля. Положи фишку контроля в Резервуар разума. Любая группа с фишкой контроля получает +1 к броскам столкновения.

Соедини владения Владыки Мыслей с ближайшей пещерой или залом, который соединен с остальной частью подземелья.

Помести в темницу 1⬤. Это узник, который может использоваться для жертвоприношений, но учитывается при подсчете общей силы Владыки Мыслей.

В конце подготовки Владыки Мыслей автоматически внедряются в ближайшую к Резервуару разума группу.

Если в любое время у Владык Мыслей нет ⬤, они уничтожены. Если они внедрились во все группы чудовищ и замки поверхности, Владыки Мыслей достигли своих целей.

Год

Каждый год Владыки Мыслей могут попытаться внедриться в ближайшую не захваченную группу чудовищ. Сделай бросок столкновения между Владыками Мыслей и группой, при этом Владыки получают +3 к броску (бонус за Резервуар разума). Владыки Мыслей игнорируют фермы, но могут внедриться в города и замки.

Победа: группа захвачена и Владыки Мыслей получают 1⬤.

Ничья: группа теряет 1⬤.

Поражение: группа теряет 2⬤ и Владыки Мыслей теряют 1⬤.

Если у Владык Мыслей есть 3◯, они могут обменять их на 1⬤.

В конце года Резервуар разума требует жертвы 1⬤. Эта ⬤ может быть членом захваченной группы чудовищ, узником или (если больше никого нет) Владыкой Мыслей.

Захваченные группы

Отметь захваченные группы фишкой контроля. Это агент Владык Мыслей, который руководит группой. Если группа участвует в столкновении, фишка контроля дает ей +1 к броску.

Захваченные группы никогда не сталкиваются с другими захваченными группами. Захваченные копающие группы не добывают, а захваченные плодящиеся группы не плодятся в начале хода.

Всегда, когда у захваченной группы появляется больше 1◯, она отдает 1◯ Владыкам Мыслей.

Искатели приключений

Если искатели приключений сталкиваются с захваченной группой, у которой одинаковое с ними мировоззрение, может случиться всякое. Брось конфликт между искателями приключений и самим Резервуаром разума.

Искатели приключений победили

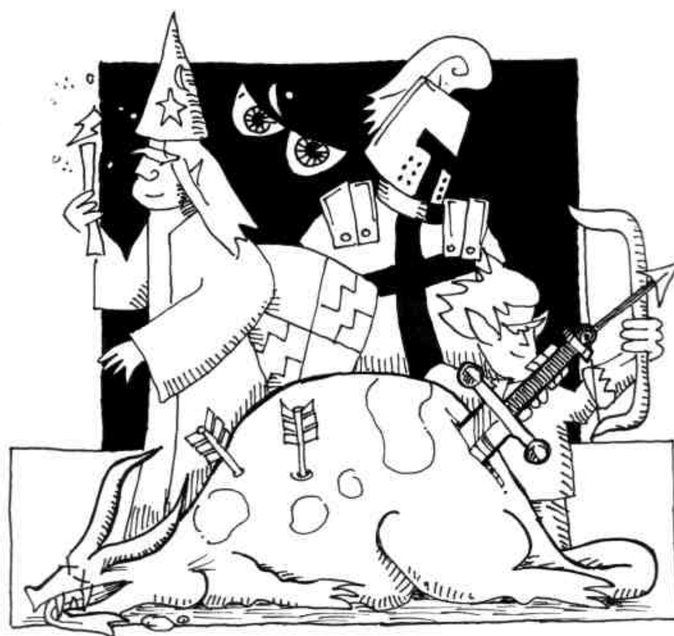
Фишка контроля убирается из группы и она больше не считается захваченной.

Ничья

Группа сражается с искателями приключений.

Искатели приключений проиграли

Член отряда перемещается в темницу. Если темница уже занята, нарисуй помещений для нового узника.







Король-лич

Король-лич это древний падший маг, поддавшийся Злу. Ему по нраву все мертвое, а в нежить он просто влюблен. Если он сможет собрать армию нужного размера, он будет править миром.

Во время правления Короля-лича все ⬤ в гробницах считаются легионами нежити. Легионы нежити конфликтуют как бродячие чудовища.

Подготовка

Найди на карте место, где больше всего гробниц. Если гробниц нет, выбери случайное помещение. Нарисуй в этом месте логово Короля-лича и подпиши его. Помести в нем 1⬤ (это сам Король-лич).

Король-лич захватывает все гробницы в подземелье. Собери все ◯ в гробницах и перемести их к Королю-личу. Если в этих гробницах есть чудовища, убери их.

Также Король-лич может хранить свои сокровища в гробницах. Каждая гробница может содержать 1⬤ ИЛИ 1◯, но не то и другое вместе.

Если когда-нибудь у Короля-лича будет 10 гробниц с легионами нежити в них, его армии разоряют поверхность и игра завершается. Также игра завершается, если искатели приключений убивают Короля-лича.

Когда Король-лич приходит в подземелье, он немедленно подчиняет самую богатую группу чудовищ в подземелье. Они становятся слугами Короля-лича и у них больше не бывает обычного сезона. Забери у них все сокровища, кроме 1◯ и перемести их к Королю-личу.

Следуй сверху вниз по таблице Конструкций Короля-лича и строй по очереди все здания, пока у Короля-лича не останется ◯. Пропускай конструкции, на которые не хватает средств.

С точки зрения конфликта Король-лич и его легионы нежити считаются одним большим бродячим чудовищем.



Год

Если какие-то гробницы пустуют, помести в одну из них ⬤ легиона нежити.

Слуги Короля-лича сталкиваются с ближайшей группой чудовищ:

Победа: группа чудовищ теряет 1⬤, а Король-лич получает 1◯.

Ничья: группа чудовищ теряет 1⬤.

Поражение: слуги теряют 1⬤. Если у Короля-лича есть пустые гробницы, помести 1⬤ в гробницу.

Если у Короля-лича нет слуг, он может взять из гробниц до 3⬤ и сделать их новой группой слуг.

Если у Короля-лича нет пустых гробниц, он может немедленно построить одну гробницу бесплатно. Если у Короля-лича есть ◯, он может немедленно заплатить 1◯, чтобы поместить в эту гробницу ⬤.

Если в подземелье есть Привратные залы (описанные в таблице Постройки Короля-лича) в которых нет слуг, Король-лич может переместить 1 плодящегося слугу в Привратный зал, если это не опустит население плодящейся группы ниже 2.

Если Король-лич и его легионы нежити побеждают отряд искателей приключений, он может поместить 1⬤ в не занятую гробницу.

Цена	Постройка Короля-лича
3	**Лаборатория:** это комната размером 1 фишку, рядом с логовом Короля-лича. Помести туда 1⬤.
2	**Зверинец:** возьми одно бродячее чудовище и помести его в новую комнату рядом с логовом Короля-лича. Король-лич получает все сокровища бродячего чудовища. Если на карте нет бродячих чудовищ, создай одно случайно броском по таблице. Это чудовище все также считается бродячим, но не двигается.
3	**Яма костей:** нарисуй жуткую яму, спускающуюся вниз от логова Короля-Лича.
2	**Храм Зла:** добавь это помещение к логову Короля-лича и помести в него 1◯. Эта ◯ не считается частью сокровищ Короля-лича.
2	**Привратный зал:** нарисуй привратный зал у случайно выбранного входа в подземелье. Помести в него 1⬤ (страж) из числа слуг. Теперь этот страж сражается, как бродячее чудовище. Можно возвести одну такую постройку для каждого входа в подземелье.
1	**Гробницы:** строй дополнительные гробницы, пока у Короля-лича не останется ◯.





Монстр

Иногда альфа хищник накапливает достаточно силы и сокровищ, чтобы стать угрозой целому миру. Эти существа сильно отличаются методами и мотивацией, но в равной степени опасны.

У Монстра ● представляют его самого и растущую свиту его последователей и потомков. С ростом силы злодея рисуй новое помещение для каждой ●.

Подготовка

Если Эпоха чудовищ закончилась из-за того, что альфа хищник накопил 6◯, это чудовище и становится Монстром.

Если Эпоха чудовищ закончилась не так, найди самого богатого альфа хищника в подземелье и дай ему 3◯. Это существо становится новым Монстром.

Если на карте нет альфа хищника, в случайное место карты немедленно прибывает новый. Если вновь прибывший вторгается на территорию существующей группы, он автоматически ее уничтожает и забирает всю ее добычу.

А теперь следуй сверху вниз по таблице Построек Монстра, тратя ◯ и добавляя конструкции к логову, пока не останется возможности тратить ◯.

Если в любой момент у Монстра будет 7●, значит он стал достаточно могуч, чтобы подчинить королевства поверхности и Эпоха Зла заканчивается.

Каждый раз, когда Монстр убивает отряд искателей приключений у себя в логове, он получает 1●.

Год

Если у Монстра есть хотя бы 3◯, потрать 3 из них и добавь 1●.

Расширение влияния: Монстр расширяет свою территорию на 1 фишку по всем связанным туннелям. Если в подземелье есть отдельные от остальных частей области, Монстр может прорыть туннель в их направлении длиной в 1 фишку.

Охота: Монстр охотится также как описано в правилах альфа хищника. Однако он использует следующие таблицы столкновений:

С хаотичными или законными группами

Монстр доказывает превосходство:

Победа: Монстр убивает 2●. Если этим он уничтожает группу, Монстр растет на +1● и забирает 1◯.

Ничья: Монстр убивает 1●. Если этим он уничтожает группу, Монстр растет на +1●.

Поражение: Монстр теряет 1●. Если это последняя ● Монстра, он может вместо нее лишиться 1◯.

С альфа хищником

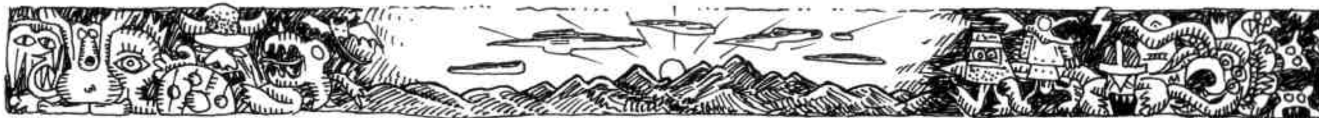
Победа: хищник уничтожен, и Монстр растет на +1●.

Ничья или поражение: хищник ворует у Монстра 1◯.

Цена	Постройка Монстра
3	**Большое логово:** расширь логово Монстра до достаточно больших размеров. Оно должно иметь как минимум три помещения.
1	**Храмовый комплекс:** если Монстр привержен Хаосу или Закону, добавь соответствующий храм размером в 1 фишку.
1	**Сердце логова:** см таблицу Сердце логова ниже.
1	**Оборонительные сооружения:** построй оборонительные сооружения, закрывающие любой вход в логово Монстра. Когда отряд искателей приключений сталкивается с Монстром в его логове и в логове есть оборонительные сооружения, Монстр получает +1 к броску. После броска уничтожь одни оборонительные сооружения. Если у Монстра достаточно ◯, ты можешь построить по одному защитному сооружению на каждый вход в логово.

Монстр	Сердце логова
Совомедведь	Большое гнездо. Когда построишь гнездо, положи в него 1●.
Минотавр	Лабиринт (окружает логово). Искатели приключений, входящие в лабиринт, теряют 1●.
Дракон	Сокровищница. Дракон никогда не тратит ◯, если не может оставить в логове хотя бы 1◯.
Ксорн	Кристалл сердца. Положи в Кристалл сердца 1◯. Ксорн никогда не тратит свои сокровища.
Пурпурный червь	Мусорная куча. Эта конструкция ничего не стоит.
Огр маг	Библиотека.
Огр	Тронный зал.
Эттин	Арена смерти. Помести на арену 1●. Это существо сражается с искателями приключений, как бродячее чудовище.
Ракшас	Дворец. Эта конструкция стоит 2◯. Ракшас получает +1 к броскам столкновений в своем дворце.
Сфинкс	Исполинская колоннада. Эта конструкция должна быть размером минимум в 3 фишки.
Огненный великан	Пиршественный зал или Горн (на твой выбор).





Благодарности

Спасибо

Многие люди были достаточно любезны, чтобы сыграть в эту игру, помочь советом и рассказать о ней в интернете и в личных беседах. Спасибо вам!

В случайном порядке: Selentic (http://selentic.livejournal.com), Крис Чалфант (http://chrischalfant.blogspot.com/), Келлри, Эвро и ребята с Dragonsfoot (http://www.dragonsfoot.org/), Калман Фараго, Бен Леман, Колин Каммингс, Wydraz (который сделал шаблон в Photoshop для игры в «Как заселить подземелье» и выложил на своем сайте) , Клаудио Чиполла, Сэми Табики, Джефф Риентс (http://jrients.blogspot.com/), Эеро Туовинен и Трой Холадей.

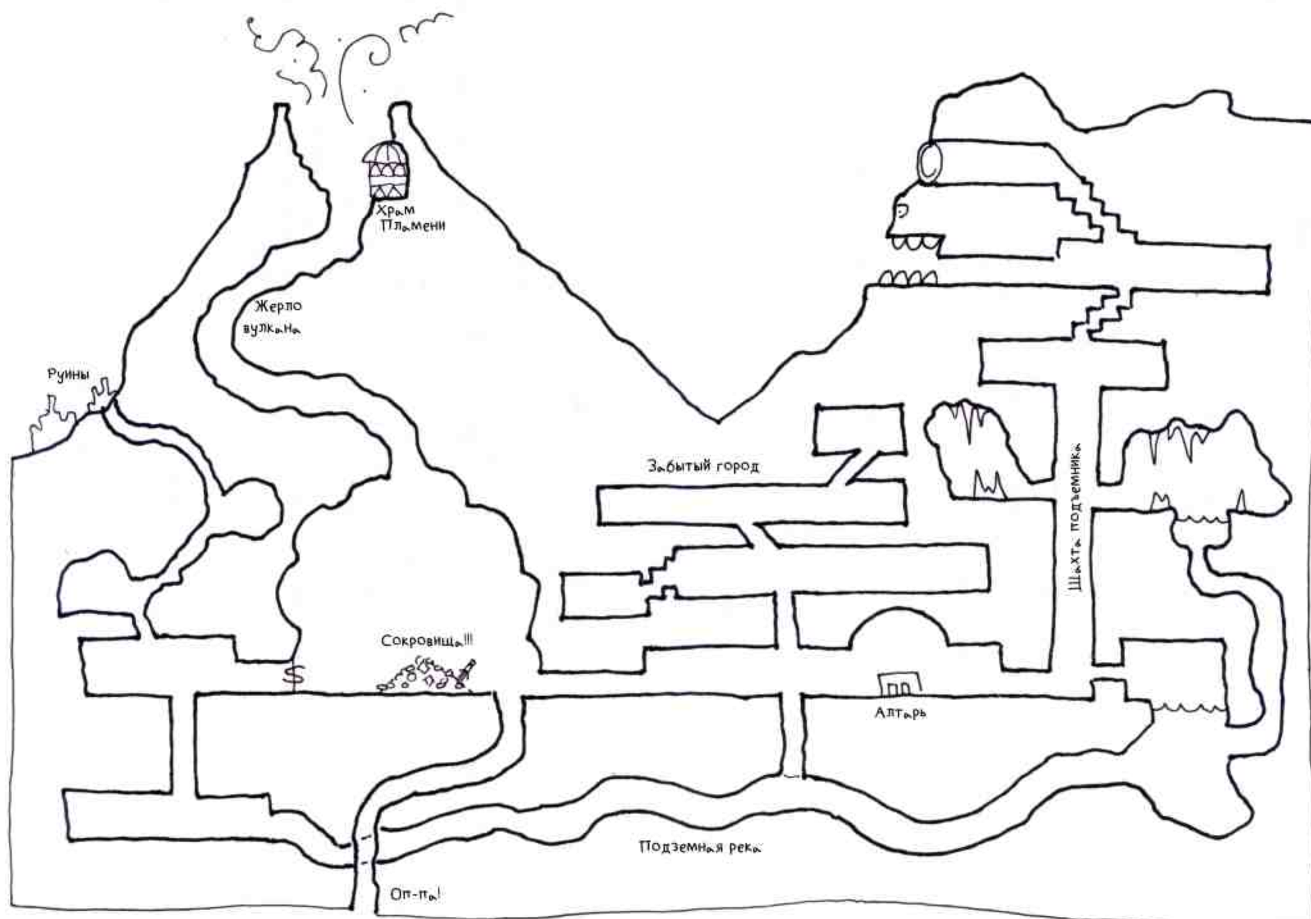
Отдельное спасибо Бену Леману, чей энтузиазм вдохновил меня и помог довести эту игру до издания.

От команды русского издания игры спасибо Борису Федюкину, который изначально подал идею перевести игру «Как заселить подземелье» на русский язык и начал этот перевод и Андрею Макарову, чьи напоминания о статусе перевода значительно ускорили процесс. А также Роману Броницкому и Матвею Дуброву, которые первыми рискнули испытать русскую версию на прочность.

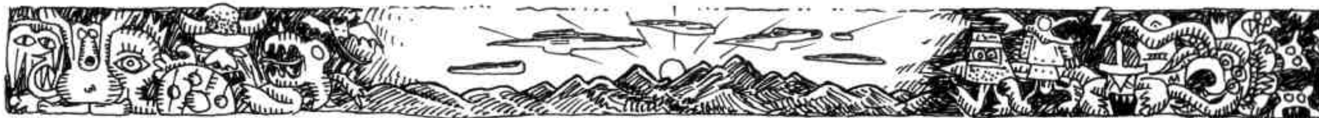
Влияние

Слишком сложно назвать все, что оказало влияние на эту игру, но вот список некоторых источников вдохновения:

- ◆ Nethack: величайшая в истории игра про одиночные путешествия в подземельях (IMHO) (http://www.nethack.org/)
- ◆ Dwarf Fortress: «рогалик» и симулятор дворфа в одном лице (http://www.bay12games.com/Dwarves/features.html)
- ◆ Игра Dungeons & Dragons в версии 1981 года от Тома Молдвэя (да и все другие издания)
- ◆ Модули Dungeons & Dragons, в особенности Keep on the Borderlands, Tomb of Horrors, In Search of the Unknown
- ◆ Иллюстрации Эрола Отуса, Дэвида Трампьера и других.
- ◆ Форум, где рисуют карту мегаподземелья на Dragonsfoot (http://www.dragonsfoot.org/)







Небольшие особенности

Бросок	Особенность 1	Особенность 2	Особенность 3	Особенность 4
1	Зал плит	Железный желоб	Пещеры растерянности	Засада
2	Могила воина	Драгоценная ловушка	Туманная лощина	Алтарь Рогатого Бога
3	Костяной котел	Очень холодно	Трижды проклято	Планетарий
4	Волшебные уста	Пещера ужаса	Кости земли	Черная трясина
5	Покинутая келья	Залы разложения	Храм пламени	Крысиный король
6	Запах зла	Тайная зала	Оловянная шахта	Изогнутый зал
7	Яма слизи	Убежище	Мрачный свет	Светящийся пруд
8	Грубые знаки	Потерянное сердце	Магические кристаллы	Покинутая лаборатория
9	Библиотека	Зал героев	Бурлящая грязь	Могила Честного рыцаря
10	Оскверненная статуя	Зеркало Диса	Всевидящий Камень	Спальня
11	Таинственная статуя	Поток	Ледяной грот	Ключ-камень
12	Комната загадок	Проклятое поле боя	Алтарь Отуса	Зал цепей
13	Железный трон	Перекресток	Смоляная яма	Бесконечный ящер
14	Каменная корона	Путеводный свет	Водяное чудище	Тайная лестница
15	Обсерватория	Теснота	Запах плесени	Стеклянный желоб
16	Вечное пламя	Торговый пост	Могильный камень	Колона знаний
17	Застойный пруд	Огненный клинок	Месть стихий	Провал
18	Естественный родник	Храм Земли	Потерянное	STENDEC*
19	Столп ветров	Обитель демонов	Грибы	Пруд с сокровищами
20	Узкий проход	Менгир	Утечка газа	Обсдиановая арка

* STENDEC — последнее слово сообщения, отправленного с воздушного лайнера Star Dust перед тем как он разбился в Андах в 1947 году. Значение слова до сих пор не расшифровано.

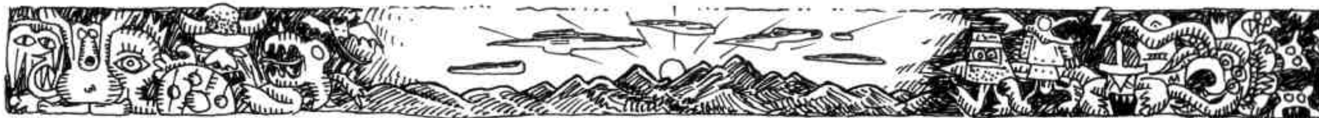
Вариант правил: каждый раз, когда уничтожается группа чудовищ, добавь на карту одну небольшую особенность на их территории или рядом с ней.

Вариант правил: каждый раз, когда добавляешь небольшую особенность на карту, вычеркни ее и придумай другую ей взамен.



Не знаю, на вкус вроде вода...





Использование подземелья в ролевой игре

Подземелья, сделанные в этой игре довольно просто адаптировать для большинства ролевых игр о путешествиях в подземельях. Есть много способов это сделать, но я делаю это вот так. Это отлично работает с игрой Dungeons & Dragons 1981 года выпуска, которую я сейчас (в январе 2008 года) вожу.

Если ты планируешь использовать свое подземелье для ролевых игр, я рекомендую играть до начала Эпохи Зла или сделать 1-2 хода в эту эпоху. Это даст тебе босса в подземелье, с которым можно сразиться, но оставляет и независимые группы чудовищ.

Как сделать карту поверхности

1. Возьми лист бумаги (чистой или с гексагональной сеткой). Карандашом напиши на одной стороне карты цифры от 1 до 8.

2. Возьми карту своего подземелья. Найди первый вход в подземелье, начиная слева.

3. Брось 1d8. Размести вход в подземелье на карте поверхности примерно на том же расстоянии в длину, где он расположен на карте подземелья, а в высоту – на уровне, который выпал (а можешь игнорировать бросок и просто разместить его там, где это круче выглядит). Вход может быть естественной пещерой, руинами, провалом, канализацией или чем угодно, что тебе больше нравится.

4. Продолжай этот процесс для каждого входа в подземелье.

5. Теперь размести поселки. За каждую ферму на карте подземелья, нарисуй поселок на карте поверхности. Если на карте подземелья ферма находится близко к входу в подземелье, постарайся разместить поселок рядом с входом в подземелье и на карте поверхности.

6. Если какие-то города, замки, башни и прочие достопримечательности остались не размещенными, нарисуй их на карте поверхности, руководствуясь здравым смыслом.

7. А теперь добавь на карту разную местность, дороги и т.д.

8. Добавь на карту 2-3 места, где могут жить определенные расы. Если на твоей карте присутствуют руины гномов, отметь на карте 1-2 поселения гномов. Они могут быть потомками древних гномов, которые построили часть твоего подземелья.

Как использовать карту подземелья

Воспринимай карту подземелья как карту твоей кампании. Она показывает где находятся основные чудовища и серьезные группы в подземье твоей кампании, но не описывает каждое чудовище и все подробности. Вот несколько вопросов, которые стоит себе задать, готовясь к игре:

Чудовища: чудовища в игре «Как заселить подземелье» очень сильно напоминают классических монстров игры Dungeons & Dragons. Если твоя игра совсем другая, стоит заменить некоторых чудовищ в этих правилах на тех, которые больше подходят твоей игре.

Подробности: если у тебя есть комплекс залов, в которых живут гноллы, это не значит, что это единственные их обитатели. Просто гноллы – самые важные чудовища в этом месте. Однако могут быть помещения, которые гноллы не нашли или чудовища, которых они избегают, с которыми сражаются или с которыми заключили перемирие. Добавь деталей, которые сделают подземелье интереснее.

Масштаб: если ты планируешь короткое приключение, то каждое помещение твоего подземелья будет соответствовать 1-2 помещениям в ролевой игре. Если же у тебя в планах длинная кампания, то каждое место на карте подземелья в ролевой игре может включать в себя несколько комнат.

Легенды и слухи: один из самых больших плюсов того, что у тебя есть готовое подземелье состоит в том, что когда игроки интересуются слухами или изучают историю подземелья, у тебя есть, что им рассказать. Лично я очень люблю искушать игроков слухами о том, что ждет их впереди.

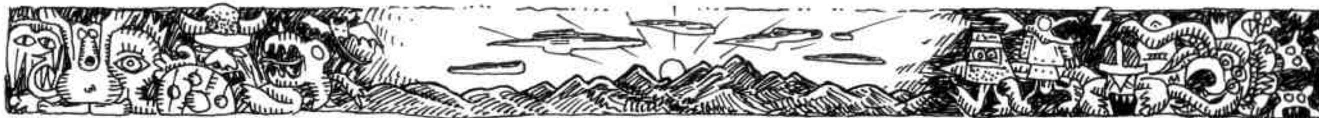
Расскажи нам как все прошло

Мы были бы рады почитать о твоей игре в «Как заселить подземелье». Напиши нам на tony.dowler@gmail.com (по-английски) или на dungeon@sufgang.ru или в группу ВКонтакте http://vk.com/safgang (по-русски).

Если приложишь карту своего подземелья, мы выложим его на сайте.







Усложненные правила I: Вода и магма

Все играют по-разному. Вот некоторые правила, которые я придумал с тех пор, как написал эту игру. Используй их только если уже пробовал играть по базовым правилам:

Затопление

Иногда в твоем мире встречаются пещеры с водой и магмой. Когда в них прокапывают туннель, ты можешь решить, что произошло затопление.

Если подземная река меняет русло, ее старое русло высыхает и становится системой пещер.



Магма не такая текучая, как вода, так что дальше 1 пальца она не протечет.

Когда создается туннель, ведущий в реку или в затопленную область, ты решаешь, будет ли из-за этого вода или магма двигаться. Используй здравый смысл, чтобы решить, куда они потекут. Группы чудовищ могут избежать затопления, покину в эту местность. Это может привести их на территорию другой группы. Если территорию затопило магмой, она убивает 1 единицу населения, прежде чем группа уйдет.

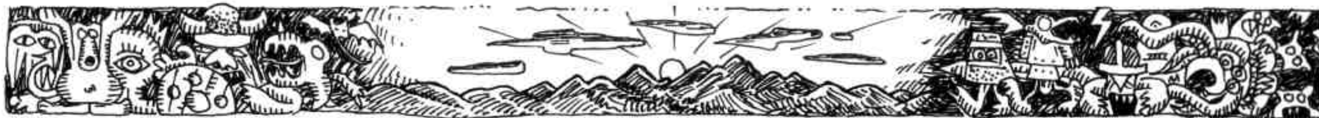
Если потребуется, чудовища и группы могут пересекать затопленные области. Предполагается, что там есть мосты, берега, баржи или доступные обходные туннели.

Эпоха чудовищ

В Эпоху чудовищ, если группа или чудовище появляются на карте в затопленной области, это будут водяные или магмовые чудовища. Правила для них такие же, как для обычных. Если тебе такие не приходят в голову, см. примеры ниже:

Тип	Где	Чудовище
Копающее	Вода	**Морской народ:** всегда строят затопленные помещения и здания, но могут расширять свою территорию за пределы воды.
Копающее	Магма	**Огненные дьяволы:** приверженцы Закона, но всегда сражаются с искателями приключений.
Плодящееся	Вода	**Краболюди:** нет особых правил.
Плодящееся	Магма	**Асуры:** асуры могут покидать области магмы, но если в их логове нет хотя бы одного заполненного магмой помещения, они теряют 1● каждый ход.
Альфа	Вода	**Пещерный спрут:** должен оставаться в воде, но может сталкиваться с любой группой, территория которой касается воды.
Альфа	Магма	**Саламандра:** если саламандра перемещает логово в комнату, где нет магмы, новое логово наполняется магмой.
Бродячее	Вода	**Гигантская барракуда:** не может покинуть воду, но может сталкиваться с любой группой, территория которой касается воды.
Бродячее	Магма	**Элементаль:** не может входить в области с водой.

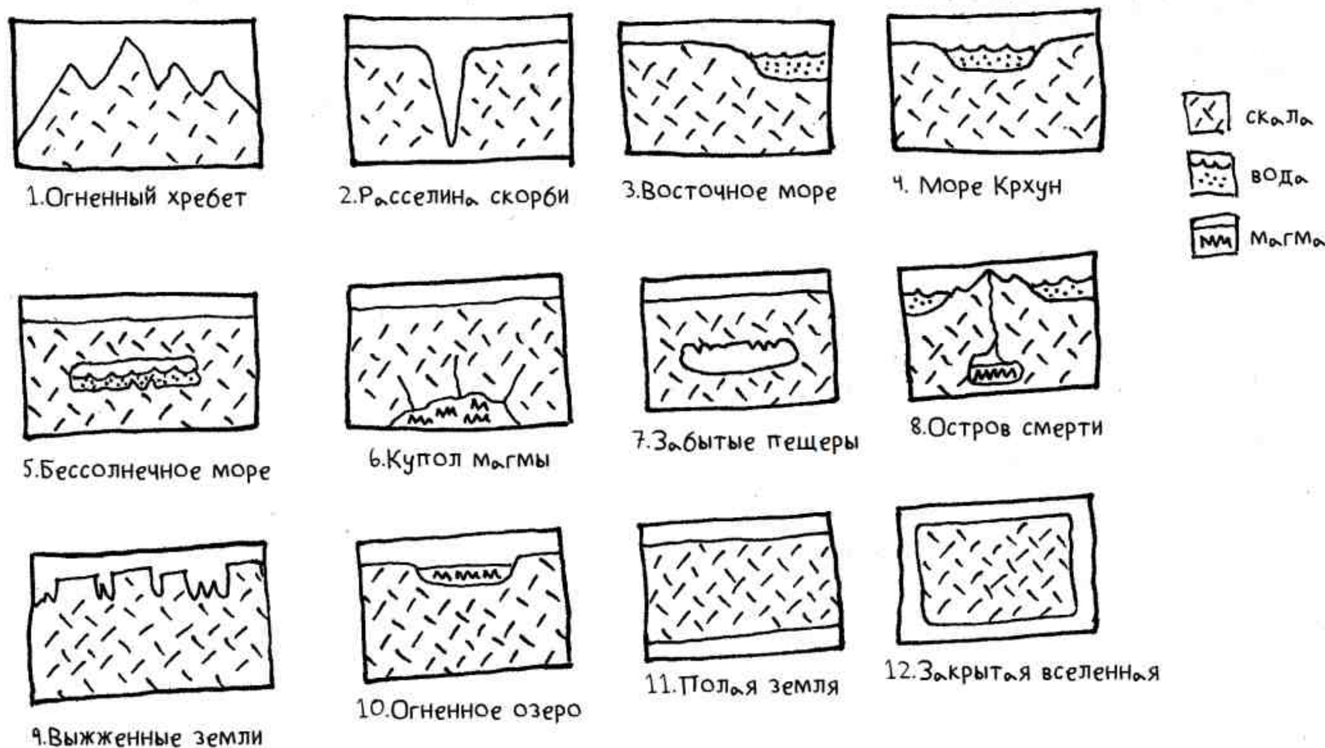




Усложненные правила II: Особые миры

Предвечная эпоха

Когда начинаешь игру, брось 1d8. Если выпало 1, выбери броском случайный иной мир. Если выпало 8 – выбери любой!



Особые правила для иных миров

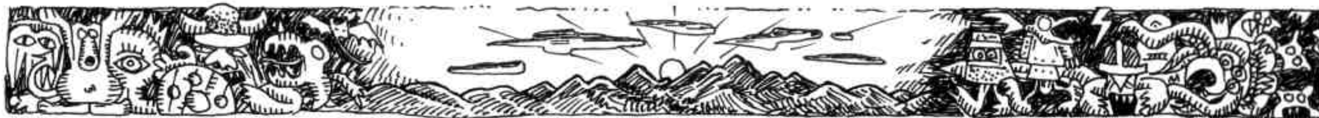
Карта	Особые правила
Огненный хребет	Брось 1d4. У твоего хребта будет столько пиков.
Расселина скорби	Расселина считается находящейся под землей. Королевства и группы поверхности могут строить через нее мосты, если это имеет смысл.
Выжженные земли	Королевства поверхности расположены на плоскогорьях и могут путешествовать между ними на пегасах. Долины между плоскогорьями достаточно темны, чтобы в них могли жить подземные существа. Плоскогорья недоступны из долин, если кто-то не построит туннель или лестницу.
Полая земля	На этой карте два королевства поверхности – законное и хаотичное. Искатели приключений всегда имеют случайное мировоззрение и начинают из королевства, которое ему соответствует. Они все равно сражаются с Высшим злом, а также с противостоящим королевством. Подземье пролегает посередине карты.
Закрытая вселенная	Поверхность идет по кругу, а подземья нет вообще. Цивилизация Темных эльфов начинает с центра страницы.

Сокровища с названиями

Используй это правило, чтобы добавить деталей игре. Оно немного усложняет и затягивает игру, но может быть очень интересным.

Сделай несколько картонных фишек. Когда в игре появляется сокровище, которое кажется тебе особенно интересным, напиши его название на фишке и используй ее для того, чтобы следить, как оно переходит из рук в руки. Например, это правило можно использовать для драгоценных камней, сокровищ дворфов и снаряжения искателей приключений.





Монстры подземелий

Как и обещали, мы немного расскажем о существах, упоминающихся в этой игре. Если ты играешь в настольные или компьютерные ролевые игры, большую их часть ты знает и, наверное, сможешь поспорить с некоторыми определениями, приведенными ниже. Если же нет – краткие описания этих существ помогут тебе лучше их себе представить во время игры.

Анхег – насекомообразное чудовище, которое предпочитает атаковать своих жертв из под земли.

Гигантский паук – из таких, которые могут поймать в свою паутину зазевавшегося орка. Естественно ядовитые.

Гигантский слизень – слизень. Гигантский. Огромная улитка. Нет, не как ахатины. Гораздо больше.

Гноллы – гуманоиды с головами гиен. Жестокие, неутомимые охотники. Очень сильные и опасные. Зачастую поклоняются могущественным демонам.

Гномы – коренастые широкоплечие подгорные жители, известные своей страстью к золоту и выпивке, а также мастерством в различных ремеслах.

Гоблины – низкорослые плоскомордые гуманоиды, отличающиеся повышенной агрессивностью. Опасны большой численностью.

Демоны – обитатели иных миров, склонные к разрушению и жестокости. Могут иметь самый разный облик, но никогда не отличаются приятной внешностью.

Дерро – полубезумные родственники гномов, обитающие в земных глубинах. Опасные, жестокие и, в отличие от своих более вменяемых родственников, владеют магией.

Дракон – огромный ящер. Чаще всего огнедышащий, но бывают и разновидности, которые изрыгают кислоту, ядовитый газ или молнию.

Дуэргары – глубинные гномы, также именуемые серыми гномами. Опасные воины, хорошие мастера и неплохие колдуны.

Желатиновый падальщик – малозаметное полупрозрачное существо, обволакивающее своих жертв и оставляющее только то, что не может переварить. Санитар подземелий.

Зеленая жижа – мерзкая живая жижа, которая растворяет все, до чего дотянется. Ко всему прочему при этом еще и увеличивается в размерах.

Земельники – странные человекообразные существа, состоящие из того же материала, что и земля вокруг них.

Земляные дьяволы – собирательное название различной мелкой стихийной нечисти, обитающей под землей.

Инсектоиды – обычно здесь имеются в виду крупные существа, родственные обычным насекомым. Чаще всего они схожи с насекомыми не только видом, но и общественным устройством.

Карлики – очень маленькие существа, владеющие умением хорошо прятаться и творить магические иллюзии. Превосходные мастера различных ремесел.

Кобольды – небольшие гуманоидные рептилии, поклоняющиеся и служащие драконам. Обожают ловушки и жестокие розыгрыши, жертва которых как правило умирает или как минимум испытывает мучительную боль.

Ксорн – существо с веретенообразным телом и тремя длинными щупальцами. Предпочитает питаться металлами и минералами.

Магмовые духи – стихийные духи огня. Существа, изначально явившиеся в наш мир со Стихийного плана Огня. Состоят из огня, питаются огнем, сражаются огнем.

Мимик – существо, способное принять абсолютно любой облик. Сундук стоящий в подземелье не всегда сундук. Хуже то, что дверь подземелья, не всегда дверь. Или пол. Или потолок.

Минотавр – торс крупного человека и голова быка. Отвратительный характер и склонность к поеданию своих жертв. Ну и конечно лабиринты, не стоит забывать о лабиринтах.

Муравьи – имеются в виду гигантские, а не обычные муравьи. Опасные своей численностью и слаженностью.

Неандертальцы – тупиковая ветвь развития человека, так и не обретшая настоящий разум. Недостаток ума компенсируют силой и свирепостью.

Огненный великан – великан это уже плохо. Великан, который полыхает жарким огнем – плохо вдвойне.

Огр – огромный людед, жирный и противный. Распространяет вокруг себя запах кислого молока. Предпочитает драться большой дубиной.

Огр-маг – совсем не похож на обычного огра, разве что ростом. Вдобавок ко всему умеет колдовать. Как будто ему мало роста и клыков.

Орки – могучие и дикие гуманоиды. Характер зависит от племени. Могут быть как «благородными дикарями», так и безжалостными завоевателями. Зачастую одно другому не мешает.

Пещерные великаны – самые маленькие из великанского племени, но тем не менее раза в два повыше ростом любого человека. Глупые, сварливые и жадные.

Пришельцы извне – могут быть кем угодно: они явились из мира, который нам и представить сложно. Придумай что-нибудь невообразимое. Нет, не это. Еще хуже.

Пурпурный червь – огромный червь пурпурного цвета. Вот эти ходы, через которые только что маршировала армия гоблинов? Да, это именно он их и сделал.

Ракшас – человекоподобный демонический тигр с любовью к восточной роскоши и склонностью к утонченному коварству.

Скелет – оживленный магией скелет, способный сражаться с живыми.

Совомедведь – порождение какого-то безумного магического эксперимента. Медведь с клювом совы соответствующих размеров. Безумно опасен.

Странствующий маг – магам полагается сидеть у себя в башне и читать книги. Этот же бродит по подземельям. Опасен.

Темные эльфы – жестокие собратья светлых эльфов поверхности. Их отличает коварство и жестокость, возведенные в подобие культа.

Тролль – огромный монстр, обладающий ко всему прочему способностью заживлять практически любые раны.

Туннельные чудища – собирательное название различных подземных монстров, которым пока не придумали других имен. Ползают, кусаются и дробят камень.

Фунгалиты – грибные гуманоиды, живущие колониями. Люди-грибы. Достаточно опасные, несмотря на нелепый внешний вид.

Хищная слизь – полупрозрачная едкая слизь, разъедающая доспехи и плоть. Живая и агрессивная.

Хобгоблины – дальние родственники гоблинов. В отличие своих сородичей весьма дисциплинированы. Отличные солдаты.

Эттин – двухголовый великан. Тот случай, когда одна голова – плохо, а две – совсем никуда не годится.

